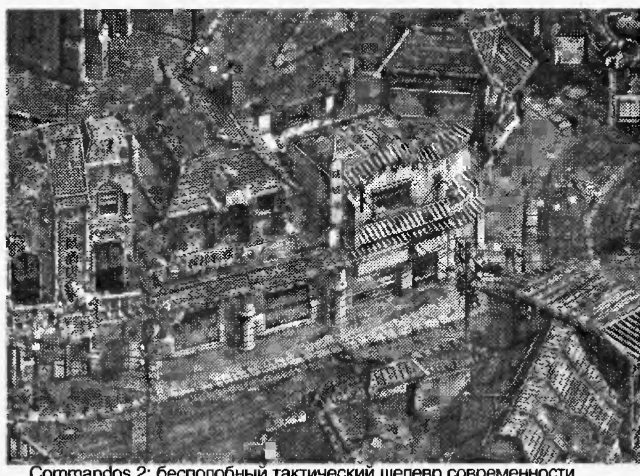
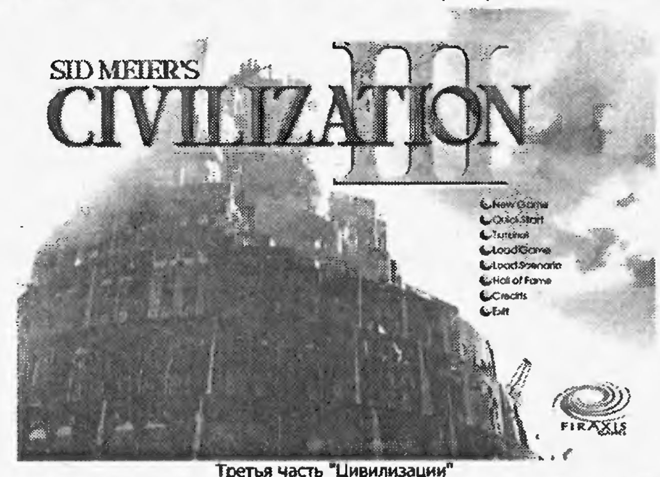


Обзоры
Red Faction
Ultima Online
Шторм
Чтиво
По другую половину жизни
Прохождение
Myst III: Exile
Alone In The dark 4: The New Nightmare (продолжение)
Игры людей
Ответ квакера на статью Why not Unreal?
Анонс
Alien vs. Predator 2
Counter-Strike: Condition Zero
Dungeon Siege
Words Of Warcraft
Приставки
La Femme Nikita
Gran Turismo 2
Новости
Игровое железо
Мышки, предназначенные исключительно для игры
Путеводитель online
Очередная порция flash-развлечений
Читерство
Читерство как проблема
Коды
Читатели пишут
Анекдоты
Арена
Викторина
Н@ша почтА
Чемпионаты в минских игровых клубах
Вопрос-Ответ
Новости
виртуальные радости
№ 10 (22) октябрь 2001 год
http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestor.minsk.by
Red faction
...можно будет на ходу изменять и всячески деформировать архитектуру уровней. Не нравится вам та стенка? Нет проблем. Берем базуку, всаживаем в стенку пару зарядов и пожалуйста.
Дорога проложена...
Quake 3 vs Unreal Tournament
Blizzard выбрала для своего нового проекта очень удачное рабочее название — WoW (Worlds Of Warcraft) приятно звучит, легко запоминается и символизирует то, что должен сказать каждый сыгравший в WoW: "Вау, как же это круто!"...
WORLD WARCRAFT
Каков же итог? Несмотря на некоторые недоработки и недочеты, играть все же интересно.

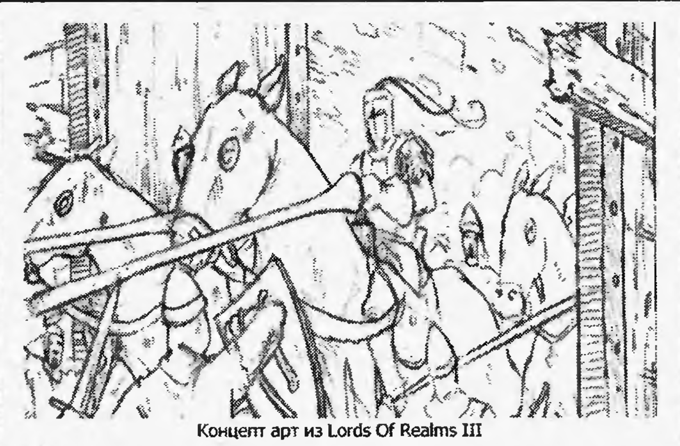

Commandos 2: бесподобный тактический шедевр современности



Третья часть "Цивилизации"


Корсары 2 : даже не верится, что такую графику можно реализовать...

NHL 2002 : EA как всегда на недосягаемой высоте...


Концепт арт из Lords Of Realms III

# Игровой мир — октябрь

Что происходило в октябре и конце сентября в игровом мире? Много чего.

Вышло как минимум пять заслуживающих внимания тайтлов: почти совершенный **Commandos 2: Men Of Courage**, глючноватый **Pools Of Radiance 2: Ruins Of Myth Drannor**, занятный экспаншен **Red Alert 2: Yuri's Revenge**, слабоватый **Red Faction** (смотрите обзор на странице 6) и блистательный **NHL 2002** (отсюда (http://www.meliorannis.cz/nhl2002demo.exe) можно скачать 46,1 Мбайтную демку). Так что всем, у кого есть время играться (а на прохождение Commandos 2 или PoR2 его понадобится ой как много) и кто этих вещей еще не видел, рекомендуется срочно бежать в магазин/на рынок/по друзьям — посмотреть на эти вещи стоит, а уж поиграть — тем паче.

Появилось также немало анонсов интересных проектов: в частности, анонсированы (читай: "открылись оффициальные сайты") **Outcast II: The Lost Paradise** (продолжение интересного и необычного квеста от Appeal, официальный сайт здесь: http://www.appeal.be/html/tlp), **Lords Of Realms 3** (продолжение известной средневековой стратегии на новом движке, официальный сайт http://www.lords3.com/) и **Гномы** (Diggles) (некая подземно-прикольная стратегия от Innonics, локализуемая SnowBall. Сайт здесь — http://www.snowball.ru/gnoms (русский вариант) или здесь — http://wiggles.innonics.net.

Из околоигровых событий стоит отметить возможное создание фильма по **Alone In The Dark** кинокомпанией Dimension Films. Правда, пока, насколько мне известно, ничего толком не ясно. Ладно, поживем — увидим.

Акелла (www.akella.com) активно работает над продолжением **"Корсаров"** — на сайте выложили ролик (http://www.akella.com/seadogs2/files-ru.html) из второй части.

На Близзарде (www.blizzard.com) обновился раздел по **WarCraft III** — там появились описания многих новых юнитов а также новые скриншоты. Всех интересующихся — милости просим.

Скоро выйдет в свет **Commanche 4** (http://www.novalogic.com/games/Comanche4/body_index.html), который будет официально локализовывать Snowball/1C. Ждем-с.

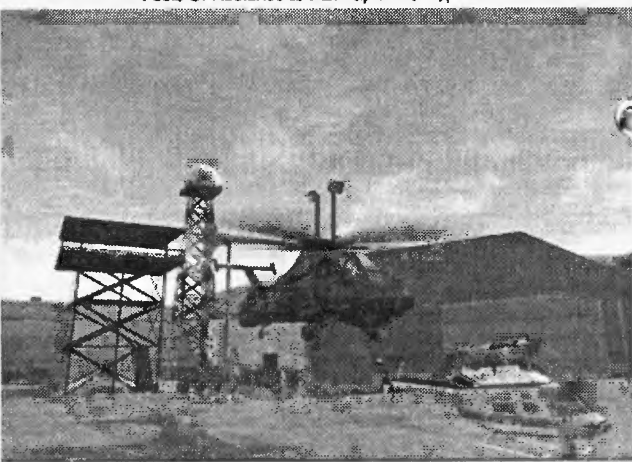
Дядя Мейер закончил работу над **Civilization 3** (www.civ3.com) — игра уже ушла на золото и к моменту появления этого номера в печати третья цивилизация должна активно у нас продаваться. Так что сразу после прочтения "ВР" бегите в магазин/на рынок — но только после прочтения;).

Также в ноябре должны появиться: **C&C: Renegade** (шутер в мире C&C), **Etherlords** (красивая и оригинальная российская стратегия), **Mechwarrior 4: Black Knight** (уже ушел на золото, игра — адд-он к известному робо-симу), **Microsoft Flight Simulator 2002** (леталка), **Return To Castle Wolfenstein** (самизнаетечто), **Serious Sam 2** (продолжение супершутера), футуристическая стрелялка **Project Eden от Eidos** (уже ушла на золото), **Solider Of Fortune II**, также заявлена к выходу в четвертом квартале, но вряд ли выйдет **Half Life 2** — в любом случае, подождем — почти все тайтлы обещают быть очень интересными.

Теперь о патчах: патч 1.26 объемом 5.1 Мбайт для **Operation: Flashpoint** качаем отсюда (http://www.flashpoint1985.com/download/patches.html), новый патч для недавно вышедшей **Sub Command** можно стянуть отсюда (http://subcommand.ea.com/main.html).


Red Alert 2: Youri`s Revenge: очередной C&C-клон


Pools Of Radiance II : шикарный 3D-движок


Comanche 4 : ошеломляющее качество картинки!


Warcraft 3 : рассматриваем скриншоты и ждем, ждем, ждем...

---

**Даешь Вавилон-5!**
Помните проект Babylon-5, который закрыла Sierra? Фанаты вышеозначенного сериала могут возрадоваться, ибо совсем недавно вышел TC Mod для Freespace II, в котором Freespace II превращается в "Вавилон". Всем поклонникам этого, несомненно грамотного, сериала мод весом 50 "метров" срочно скачать отсюда (http://freespace.volitionwatch.com/babylon/) и поиграть!

**Порисуем карт?**
Всем, кому еще не приелся Emperor: Battle For Dune стоит скачать себе бета-версию редактора карт для этой игрушки отсюда: ftp://ftp.westwood.com/pub/emperor/EmperorMapEditor.zip (23.5 Мбайт), потом читаем гайд по его использованию вот тут: http://westwood.ea.com/games/emperor/english/home.shtml.

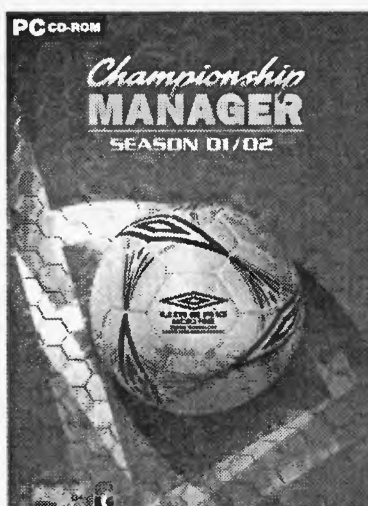
**Pools Of Radiance 2: глюкодром**
Не успел еще PoR 2 выйти в широкую продажу, как разработчики уже выпустили первый патч (1.1, фиксит баг со сносом системы после деинсталляции и невозможностью установить игрушку в любую директорию, качается отсюда: ftp://ftp.ubisoft.com/games/poolofradiance/patches/por_patch11.zip), в процессе второй (выйдет приблизительно 19-20 октября, пофиксит несколько неприятных багов в геймплее) и третий (когда выйдет — неизвестно, будет пофикшена огромная туча багов). Называется "купил RPG на свою голову";).

Подождем-с — авось патча после пятого-шестого сможем нормально поиграть;).

**P.S.** Кстати, если Интернет халявный (или на него не жалко денег) и $$$ и на кота в мешке тратить неохота, то вот отсюда можно скачать 86 Мбайт демки: http://download.bonusweb.cz/dema/poolofradiancedemo.zip. Наслаждайтесь, типа, и все такое:).

**Unreal 2 и MoO 3 — сроки**
Авторитетные источники (издатель вышеупомянутых тайтлов Infogrames) сообщают, что Unreal 2 будет готов в первой половине 2002 года, а Master Of Orion 3 — в первой четверти 2002 (то есть весной).

Вообще первая половина 2002 обещает быть богатой на интересные игры: выйдет Warcraft III (надеюсь, что его не будут переносить, как Diablo II), Heroes Of Might And Magic IV, GTA2... Осталось только дожить до сего замечательного времени;).



Так выглядит коробка CM 2001-2002

**Championship Manager 2001/2002 — уже!**
Всем любителям футбольного менеджмента посвящается: 12 октября состоялся релиз новой версии популярного футбольного "менеджера" — Championship Manager 2001/2002 от Eidos. Спрашивайте в аптеках, тьфу, то есть на лотках.

**S.W.I.N.E.-ские войны**
Стратегия "о войнах свиней" S.W.I.N.E отправлена на золото компанией FishTank и появится в Германии в конце октября. Англоязычная версия и того позже, но полагаю, что пираты не опростоволосятся и поиграть мы сможем совсем скоро;). Игрушка обещает быть весьма забавной, посему советую ознакомиться, как только она появится у нас в продаже.

**В ожидании Etherlords**
Nival Interactive вывесила "in-game" киношку из еще не вышедшей стратегии Etherlords (в которую я уже больше полутора месяцев играю как бета-тестер;). Существует в двух вариантах: большом (http://www.3dfiles.ru/files/Kinets-rus.exe, 19 Мбайт) и маленьком (http://www.3dfiles.ru/files/Kinets-rus-small.exe, 5 Мбайт). Если интересуетесь проектом, то обязательно скачайте и посмотрите — графика потрясающая, и реальная анимация не идет ни в какое сравнение со статичными скриншотами. Послушайте очевидца:).

**Morrowind перенесли, изверги!**
Bethesda сообщает о переносе срока выхода своей "RPG нового поколения" Elder Scrolls 3: Morrowind на первый квартал 2002 года.

Зато появился новый ролик, демонстрирующий красоты нового движка. Брать отсюда: http://www.bethsoft.com/downloads/ video/mw_technology.exe (17 Мбайт).

**Индустрия**
Virgin уволила 40% своих сотрудников, а Брэд МакКуэйд, "отец" EverQuest, ушел из Sony на вольные хлеба. О чем свидетельствуют эти два факта, камрады? Об общем упадке индустрии. Грустно.

**Новая "Гегемония"**
Digital Reality (венгерская команда, разработчик Imperium Galactica II) аннонсировала свой новый проект — глобальную трехмерную космическую стратегию Haegemonia: Legions Of Iron. Издателем выступит Cryo, сроки выхода пока неизвестны, официальный сайт тут — http://www.digitalreality.hu/index_ongoing.html. Подождем релиза.

**Построй зоопарк, купи слона...**
Micro$oft отправила "на золото" новый Tycoon. В Zoo Tycoon вы будете заниматься строительством и обустройством зоопарка. Всем любителям экономических стратегий рекомендуется, ибо Microsoft веников не вяжет...

Николай "Nickky" Щетько
nickky@tut.by

# Арена

**Чтоб не отнимать времени у вас и места под статьи в газете, переходим к вашему творчеству, которое от номера к номеру все разнообразнее, рифмы все глаже, стихи краше, а их чтение все увлекательней. Вот чем, оказывается, вы занимаетесь на уроках:)...**

С урока истории пишут вам два бывших фана HMM III и нынешние 3d-action`ов и RPG`шек. Мы долго спорили, о какой игре писать, но потом сошлись во мнении — легендарные Heroes. Нас долго мучила ностальгия, и мы целый урок вспоминали юнитов, героев, тварей из разных замков. Надеемся, что вам понравится наше стихотворение.

## Битва бесконечна, как жизнь

Я утрецом засел за комп.
Включил процессор и потом
Героев быстро запустил,
Но вдруг какой-то крокодил
Героя лучшего убил
И артефакт мой захватил.
Решил я артефакт вернуть —
Поганцу голову свернуть.
Вскочил я быстро на коня,
Гляжу, а нету ни рубля.
Чтоб армию себе нанять
И всем тем тварям надавать.
Тогда решил продать ресурс,
Но в замке очень низок курс.
Иду я в лес блокпост искать,
Чтоб там ресурсы свои сдать.
Но вот в душе моей досада —
В лесу ждала меня засада.
Сто импов думали... и вдруг —
Все войско взяли в плотный круг.
Герой мой кинул fireball,
И импа этот шар нашел.
А гремлины добили гада,
Чтобы не лез, куда не надо.
И еду дальше я искать,
Где можно мне ресурс мой сдать.
Нашел в дороге кучу денег,
В блокносте я ресурс продал,
Приехал тихо-мирно в замок
И войско мощное нанял.
Набрался магий в Башне Магов
И зданий новых прикупил,
Апгрейдил гномов, джинов, магов
И шахты все освободил.
Стоят гаргульи и титаны —
Все, можно мне идти, помить,
Набрать побольше артифактов
И всех противников убить.
Прошли недели, даже годы...
Последний бой уж на носу,
Вот я сражаюсь за свободу
И за победу стяг несу.
И вот настал тот час кровавый —
Последний час моих врагов.
Голем лупил тех псов из ада,
Титан кидался, будь здоров!
Скелетов только выносили!
И имп на поле том не жил!
Вот только жаль —
Гаргулий перебили,
Но и за них я отомстил.
Одним ударом снял врага-дракона,
И пару юнитов в придачу с ним.
Но вражеский герой,
Чертей две сотни ему в ребра,
Сбежал — чтоб самого не унесли.
Я сделал сейв.
А как же жить без сева?
Но вот заглючил комп проклятый мой.
Я выключил его,
Вся улица покрыта темнотой.
Взглянул я на часы —
Уж спать пора!
Но завтра новая игра,
И новая баталия нас ждет,
И не уйдет проклятый черт.

**Chebur@tor & Deush@**

## В шкуре профессионала

Стильный пиджак, модный
галстук, ботинки,
Меркнувший взгляд и клеймо на затылке.
В трупах повязнувший Hitman идет —
Пуля настигнет, и враг упадет.

Крупных баталий изведав пороки,
Кажется нам, что враги — недотроги,
Hitman развеял мои заблужденья,
Что убивать можно без наслажденья.

Нож (Пентагон) прямо зверь —
как топор:
В клочья разрежет он вражий затор,
Супер оружие ближнего боя —
Этим поганцам не будет покоя.

Струнка — удавка — здесь все
для садиста! —
Душит бесслышно, почти всегда чисто,
Странно, но факт: коль с ней
Hitman нагрянет,
Леший хоть раз уже больше не встанет.

Все остальное: наганы, винтовки
И автоматы для пущей сноровки —
Это орудия дальнего боя,
Хоть не люблю их, нужны все ж порою.

Самый мощный, дальний, громкий,
Жизнь относит к самой кромке,
Самый мощный, что нам дан —
Ультрапушка "minigun".

Вещь прекрасна, величава,
Что сдыхают мышь и клава,
Не справляясь с частотой,
Сличить гада с пустотой.

Лучше нету инструмента:
Изрыгать за лентой ленту,
Убивать за гадом гада —
Вот, по сути, вся отрада.

Миссий — восемь, может — десять,
Я забыл, уже как месяц
Не играл, но помню все же
Пару штук хоть как-то гоже.

"Джунглей Бог" — так называлась
Миссия, что показалась
Мне забавной и смешной,
Где истратил пуль я рой,

И не столько пуль, как сил:
Что туземцев я гасил,
Убивал тупых солдат
И несносных мной зверят.

Было дело: стрельнул в рот —
Местного прошиб вдруг пот,
Он издал последний храп —
Понял, кто здесь Бог, кто раб.

Дальше был какой-то щеголь:
Видно, испытал Чернобыль, —
Все грозил мне дулом впалым:
"Познакомься с братом малым".

С этим я шутить не стал:
Быстренько струну достал
И прикинул расстоянье —
Понял Бог мои старанья.

А конец хороший был...
Прям оригинальный.
Кто идею заложил —
Парень гениальный!

Не скажу, чтоб не сбивать
Интерес других,
Лучше самому играть:
Гейм, чтоб был, как стих.

* * * * * * * * * *

Миссий — много, ОН — один
До конца жизнь нес...
ОН — силен и ОН — един:
В этом весь курьез.

**ReSel.**

---

Учиться, учиться и еще раз учиться и еще раз учиться и еще раз учиться и еще раз учиться и...
/компьютерный вирус ЛЕНИН.exe/

Несовершенство техники: человеку для того, чтобы придти в себя, достаточно всего два пальца, а компьютеру надо три!

— Я у вас компьютер купил. Так он сдох.
— Гарантия какая?
— Пожизненная.
— Раз сдох — гарантия кончилась.

Звонок на радио:
— Поставьте, пожалуйста, песню Пугачевой про то, как у нее завис Windows!
Ди-джей (после паузы):
— Я не могу вспомнить у Пугачевой такой песни! Можете напеть?
— Ну, там еще в припеве: "Кликну, а в ответ тишина, снова я осталась одна. Сильная женщина плачет у Окна".

Успешно продается новая модель мыши для компьютера — с открывашкой для пива.

На недавнем матче Каспарова с компьютером великий шахматист использовал код, дающий его королю бессмертие.

# Викторина

Без лишних разговоров, без ненужных глупых и бессмысленных слов, без нудного, всем надоевшего предисловия, без туманных фраз, без неконкретных оборотов и без отвязных словосочетаний, без всех этих глупостей:) начнем, пожалуй, объявление результатов нашей октябрьско-сентябрьской викторины. После полного безмолвия сентября (это что, на вас так школа/универ подействовали?;) в октябре мы определили целых четыре победителя: Михайловский Константин (ответил на все наши "завернутые" вопросы без единой ошибки), Евгений AKA MeNT, Basil из Пинска (по одной ошибке) и Торопов Роман. Что сказать? Матерые геймеры. Уважаю. Ждем вас в гости к нам в редакцию, за честнозаслуженными призами, но сперва не забудьте позвонить (234-67-90) и обсудить детали. А вот и правильные ответы, которых с таким трудом мы от вас добивались:

1. Какая легендарная российская группа записывал саундтрек к "Дальнобойщикам 2"? **Ария**
2. Под каким названием русская игра "Проклятые земли" (Аллоды III) продается за рубежом? **Evil Islands**
3. Blade Of Darkness, Tomb Raider, Serious Sam, Max Payne — какая игра здесь лишняя? И почему? **SS. Потому что во всех остальных вид от третьего лица, а в SS — от первого**
4. Какую веселую аркадно-логическую игрушку сделала Blizzard еще до своего всемирного признания? **Lost Vikings**
5. На каком транспортном средстве пытается удрать главный босс в Max Payne? **На вертолете. Но Макс не дает этого сделать, хе хе хе;)**
6. Какой человек-легенда придумал Alpha Centauri? **Sid Meier**
7. На машинках какого типа мы ездим в игре Re-Volt? **На радиоуправляемых**
8. В каком месте после окончания игры Fallout 2 можно найти Fallout Hintbook, после прочтения которой все скиллы поднимались до 300%? **В New Reno, у пастора-пьяницы**
9. Как звали вашего героя в Wing Commander: Prophecy? **Cassidy**
10. Какие юниты добавились людям (Terran) в Starcraft Brood War? **Valkyrie, Medic**

Ну, а для тех, кто в прошлой викторине не участвовал (участвовал и проиграл/участвовал и выиграл), что бы вы думали мы объявляем? Ну разумеется, новую викторину. Как обычно 10 вопросов — если вы пришлете на наш адрес 10 правильных ответов (можно и меньше, конечно, но тогда победы не гарантируем;), и сделаете это раньше других, то у вас есть все шансы увидеть себя в числе победителей в следующем номере. Так что думайте и отвечайте:

**1. Как называется фирма-разработчик серии Commandos?**
**2. Etherlords по-русски это...**
**3. Какое имя последнего соперника при игре в MortalKombat 4 с компьютером?**
**4. Какая игра из серии Worms была самой новой до выхода Worms World Party?**
**5. Какие отгадки на загадки главного злодея в M&M8?**
**6. Doom, Wolfenstein 3D, Quake III, Unreal Tournament — какая игра здесь лишняя? И почему?**
**7. В кого может превращаться Друид из Diablo II: Lord Of Destruction?**
**8. Какой писатель придумал мир Dune?**
**9. Самый сильный и злой юнит в Dungeon Keeper I?**
**10. Кто писал музыку к игре Homeworld?**

**Николай "Nickky" Щетько**
**nickky@tut.by**

# Вопрос—ответ письма читателей

**Насчет одного из вопросов в последнем номере. Человек жалуется, что в Serious Sam'е не может настроить вторую мышь для игры в режиме splitscreen.**

В оригинальной релизной версии действительно проблему не решить. Поэтому необходимо установить последний патч (естественно, предполагается наличие лицензионного диска; для русской версии необходим 'USA patch version 1.02'). Первая мышь должна быть подключена к PS/2 или USB-порту, вторая — обязательно к COM-порту; при этом мышь на COM-порте не должна быть установлена в Windows (Винда не должна реагировать на ее перемещения; иначе в настройках Системы для данного устройства следует пометить пункт 'Отключено в данной конфигурации' и перезагрузиться). После этого следует покопаться в настройках управления Сэма — там должна появиться возможность задавать X/Y-AXIS (оси) отдельно для второй мыши. Правда, стрельба почему-то по-прежнему активируется одновременно для двух игроков, если "повешена" на левую кнопку у обеих мышей. Но тут решение попроще — для второго игрока пользоваться другой кнопкой мыши или назначить клавишу на клавиатуре.

Кстати, решение проблемы кротимовцам подсказали авторы Doom Legacy.

**Шура Лем**

**Добрый день!**
**Вот прочитал газету "Виртуальные радости" и решил помочь! Вопрос был таков:**
"Помогите узнать мне все функции и коды в консоли к игре QuakeIII Arena. Павел." Так вот, отвечаю: жмякаешь ~, чтобы вызвать консоль, пишешь \devmap 'название карты', потом жмешь Enter; когда карта создалась, вводишь коды. Кстати, русская или английская версия игры — это НЕ ВЛИЯЕТ!!

**Виктор Шваб**

**Новые ответы на вопросы читайте на страницах 14–15**

# Частные объявления



виртуальные радости A-Z

Купон бесплатного частного объявления следует заполнять отчетливо, печатными буквами, без исправлений и отправить по адресу: Республика Беларусь, Минск, 220113 а/я 563, "ВР"

Я, ______________________________

проживающий по адресу ______________________________

тел. (______)______________ прошу разместить в газете "Виртуальные радости" в разделе "частные объявления" под рубрикой | | "Продаю", | | "Куплю", | | "Меняю", | | "Переписка", | | "Разное" следующее объявление:

Я согласен с тем, что редакция имеет право отбора объявлений для публикаций и не печатает те из них, которые не соответствуют тематике газеты или носят откровенно коммеческий характер (о регулярной или оптовой купле-продаже, различных услугах, оказываемых за безналичный расчет или по предоплате и т.п.), написаны неразборчиво или с исправлениями, поэтому в случае отказа претензий не имею

Дата заполнения ..............................Подпись.............................................. Я получаю газету "Виртуальные радости" | | по подписке, | | беру у знакомых, на работе или в библиотеке, | | покупаю в киоске, если "да", то как Вы находите газету: | | легко в любой день недели, | | только в первый день продажи, | | нахожу газету в продаже с трудом.

● Недавно стало известно, что вторая часть фильма Matrix откладывается на лето 2003 года (напомню, что первоначальная дата выхода Matrix 2 и релиза игры Dave Perry's Matrix было рождество 2002 года). Поскольку игра выйдет одновременно со второй частью фильма, она также откладывается на лето 2003 года.

● Компания IO Interactive собирается портировать свой знаменитый PC-action Hitman: Codename 47 на PlayStation 2. Дата релиза пока неизвестна.

● Наконец-то знаменитый survival horror от Konami для PlayStation 2: Silent Hill поступил в продажу. И ситуация складывается не самым лучшим образом: за первую неделю было продано всего 80 тысяч копий. Надо сказать, это весьма странно, т.к. первая часть игры имела успех и разошлась огромными тиражами, вторая часть имела хорошую рекламную кампанию как в Интернете (где был создан сайт, посвященный Silent Hill 2; об игре писали и многие игровые онлайн-обозрения), так и в игровой прессе. Но, несмотря на это, продаваемость игры весьма низкая, и как будет все складываться в дальнейшем, зависит только от потребителя.

● Sega анонсировала появление DVD-дисков, которые содержат видеопревью всех новых игр от этой компании, готовящихся к выходу на разных платформах. Тридцать тысяч таких дисков были розданы бесплатно посетителям выставки Tokyo Game Show, которая прошла в Японии с 12 по 14 октября 2001 года.

● Цены на игры для DreamCast снова упали: теперь лицензионный диск с игрой для DC стоит около 20 долларов.

● Tecmo выкупила права у известной группы Aerosmith на использование трех их песен в своем новом файтинге Dead Or Alive 3: Amazing, Nine Lives и Home Tonight.

● THQ налаживает сотрудничество с Sega, компании планируют выпустить в США 16 игр для платформы GameBoy Advance, первой из которых станет знаменитый Sonic Adventure.

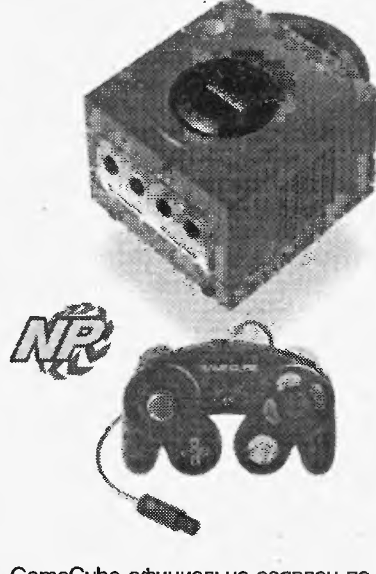
● Codemasters анонсировала три игры, которые она собирается выпустить в 2002 году на Xbox:

1. Ultimate Blade Of Darkness — это адвентюра, которая разрабатывается компанией Rebel Act Studios Madrid. Игра выйдет весной 2002 года.
2. Pro Race Driver — гонка, выйдет в третьем квартале 2002 года.
3. Mike Tyson Heavyweight Boxing — симулятор бокса. Релиз игры намечен на апрель 2002 года.

**Андрей Егоров**
egorov@stels.tver.ru

# Крах Dreamcast

**Не верьте тем, кто говорит, что с прекращением выпуска Dreamcast, Sega разорится и умрет. Отнюдь, имея такой потенциал разработчиков, многие из которых по праву могут быть названы гениальными, Sega будет процветать еще как минимум пять лет. Вспомним и Nako, первого предложившего сверхудобный джойстик для детища Sega, который стал прототипом геймпадов Xbox и GameCube, и Suzuki, основателя одной из лучших серий в жанре файтинга — Virtua Fighter.**



Да, теперь Sega полностью перешла на производство игр для Sony Playstation 2. Конечно, прессе было сообщено, что за переводом игр с Dreamcast на PlayStation 2 последуют проекты и для GameCube, и для Xbox, однако на данный момент было портировано около десятка игр лишь на игровую консоль Sony, из которых половина игр вполне может быть названа хитами уровня ShenMue и Phantasy Star Online. На GameCube официально заявлен пока только новый Sonic, а о проектах на Xbox вообще ничего не известно.

Сейчас же игровая гейм-индустрия на грани перелома. Три консоли одновременно закончили свое существование в течение прошедшего в Японии финансового года. Dreamcast, Playstation и Nintendo 64, для тех кто забыл. Смерть последней, кстати, была увенчана двумя шедеврами, которые моментально попали на вершины чартов продаж как в Японии, так и в США. Конечно же, это гениальнейший и сверхпародийный Bad Conkers Fur Day, и ничем не более гениальный, однако, куда более бюджетный проект Pokemon Stadium 2.

Немножко о ценах. На данный момент приставка Dreamcast стоит 159 зеленых президентов в России и 99 в Америке соответственно. Хотелось бы обратить ваше внимание на то, что приставка, которая ничем не уступает Sony PlayStation 2, а в количестве хитовых игр и превосходит в несколько раз, стоит в 5(!) раз дешевле последней и в 1,5 раза дешевле морально устаревшей и технически отсталой Sony Playstation One. Учитывая то, что выхода на Dreamcast ждут такие шедевры, как Phantasy Star Online ver. 2, Shenmue 2 и нашумевший в прошлом году симулятор жизни американских таксистов Crazy Taxi 2, то покупка дешевой Dreamcast сейчас была бы совсем неплохим решением для любого геймера. Да и любители шутеров не должны забывать, что на Dreamcast'е вполне можно устроить турнир как в Quake 3, так и в Unreal Tournament. Благо, обе последних игры уже благополучно вышли на умирающей платформе всеми широко любимой Sega.

**Александр Дорохович**

# Alone In The Dark 4: The New Nightmare



**Окончание. Начало в "ВР" № 9**
**Прохождение за Эдварда Корнби**

Предлагаю вашему вниманию полное и подробное прохождение игры за Эдварда Корнби. Итак, в путь...

**Диск 1**
**Лес**

В самом начале пройдите направо (от нас налево) и поговорите с Элин. После разговора пройдите дальше к воротам.

**Сад**

Пройдите в ворота и увидите кровь на ступеньках. Пройдите в сторожку — здесь вас ждет встреча с одним из жителей Острова Тени. После разговора заберите у него бронзовый ключ и выходите из сторожки. Как только вы пройдете немного дальше, услышите крик и выстрел, но парню уже не поможешь, так что идите дальше.

С помощью ключа откройте ворота, и как только сделаете несколько шагов, увидите небольшую вставку. Затем пройдите дальше и заберите патроны к пистолету напротив ворот. За следующей аркой вначале идите в ворота налево — там вы найдете несколько полезных предметов (спокойно, собаки вас не тронут), а затем поднимитесь вверх по лестнице. На следующей территории вам предстоит разобраться с несколькими собаками, а затем поднимитесь вверх по лестнице. На следующей территории вам предстоит расправиться с несколькими собаками, потом поднимитесь вверх по лестнице. Пройдите немного дальше и поднимитесь вверх по лестнице и попробуйте войти в ворота — ворота заперты, затем Корнби поговорит с Элин. Затем спуститесь и идите вправо. Дальше вас ждет не совсем приятная видеовставка: какое-то существо пожирает собаку. Пройдите немного дальше и... готовьтесь к первой схватке. Затем пройдите в ворота. Идите направо и поверните вентиль, затем, после разборки с еще одним вражиной, спуститесь вниз по лестнице и идите по туннелю.

**В туннеле**

Пройдя по туннелю, попадете в водную комнату — там вам придется сразиться с первым боссом.

**Босс: водный мутант**

Тактика: это самый первый и легкий босс. Против него используйте пистолет. Он будет периодически выныривать из воды, а вам в это время нужно выстрелить в него, и так несколько раз.

Затем идите вправо по туннелю и поднимитесь вверх по лестнице. Пройдите по коридору, поднимитесь вверх, заберите медаль для сохранения и идите в дверь.

**Подвал**

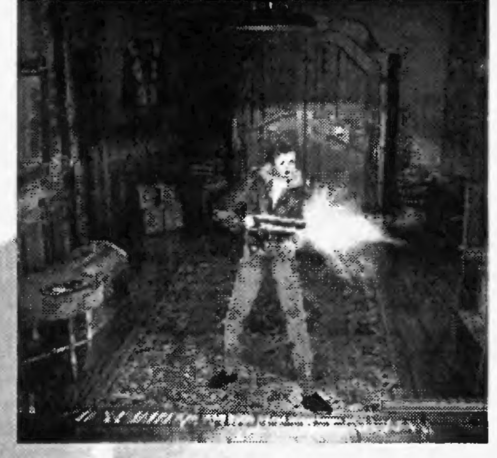
В подвальной комнате поднимитесь по ступенькам и осмотритесь. Заберите в шкафу дробовик и аптечку на столе у шкафа, а затем идите вперед к двери — она заперта. Затем откройте гроб и увидите там мертвую Элин!.. На самом деле вам показалось — в гробу лежит только ключ от двери. Заберите его и отоприте дверь.

Перед тем как покинуть подвал, можете осмотреть и другую дверь, она заперта, но вы можете посмотреть в щелку. По лестнице вам не подняться, люк тоже закрыт.

Так что вернитесь к северной двери и пройдите в нее. Поднимитесь по лестнице и пройдите в зеркало (на самом деле это секретная дверь). Добро пожаловать в особняк.

**В особняке**

Поговорите с Элин по рации и пройдите немного дальше — вас ждет еще одна неприятная встреча. Затем включите свет и осмотрите статую у зеркала. Пододвиньте ее к зеркалу и наберите код — (Видите буквы?) — НМ. Наберите вышеуказанный код и поднимитесь вверх по лестнице. Осмотрите картины и подойдите к самой правой. Элин свяжется с вами и сообщит, что слышит вас. Заберите ключ из-под картины и сдвиньте шкаф влево — откроется секретная дверь. Поговорите с Элин, а затем осмотрите комнату — на комоде найдете фотографию и дневник Алана Мортона на тумбочке у кровати. Затем осмотрите комод справа от двери — найдете диктофон и статую акробата.



Осмотрите зеркало — оказывается, это секретная дверь. Спуститесь вниз по лестнице, обнаружите еще одну дверь. Опять спуститесь по лестнице, пройдите за угол и заберите медальон для записи. Дверь заперта, но можете посмотреть в щелку. Теперь возвращайтесь обратно в главный холл (там вы вошли) и идите в двойные двери под лестницей. Там вы повстречаете старого индейца Еденшоу, после разговора с ним (он даст вам еще один медальон для записи) пройдите немного направо и включите свет. Пройдите немного дальше и увидите трое дверей (слева — двойные) и идите в дверь направо. Убейте в темном коридоре двух зомби и в конце коридора идите в дверь налево.

Включите в комнате свет и пройдите дальше. Возьмите с ящиков монтажку и документы со стола, шкафа и тумбочки у зеркала. Пройдите еще немного и заберите флягу с тумбочки справа от окна. Идите дальше и... неожиданно в комнате погаснет свет, и появятся два монстра. Убейте их, или, если не хотите тратить патроны, включите свет, и они исчезнут. У следующей двери найдете журнал на тумбочке и аптечку в шкафу. Зайдите за книжные полки — найдете патроны для ружья. Теперь пройдите к двери, в которую вошли, и справа от нее увидите емкость с водой. Наполните флягу и пройдите к следующей двери. Отоприте ее и выйдите из комнаты. Пройдите через главный холл в двойные двери под лестницей.

В заднем коридоре на первом этаже пройдите налево к лестнице и идите в дверь слева от лестницы. Убейте двух зомби и идите дальше по коридору. В конце коридора, за углом, возьмите с комода аптечку и дальше найдете патроны для дробовика. Вернитесь обратно и войдите в дверь. В комнате заберите со стола патроны и осмотрите модель корабля справа от двери, теперь поставьте флягу на золотую чашу. Пройдите немного дальше и заберите амулет для записи, файл со стола и маску волка (остерегайтесь насекомых!).

Вернитесь в коридор — там вновь ходят два зомби. Убейте их и направляйтесь в главный холл. Поднимитесь на второй этаж и осмотрите вторую картину (слева) — найдете ключ. Спуститесь вниз и идите в восточную дверь (смотри карту) и через комнату и темный коридор попадете в оружейную комнату.

Убейте мутанта и осмотритесь. Возьмите ключ со стола, на статую совы у стены используйте маску волка — получите еще один ключ. Возвращайтесь в коридор за главным холлом и поднимайтесь по лестнице на второй этаж.

Поговорите с Элин по рации и включите свет. Затем убейте мутанта и пройдите в соседнюю дверь — в спальню. Подойдите к зеркалу слева, но... неожиданно из кровати выползут зеленые щупальца и отбросят вас в сторону. Выстрелите в них из пистолета — они и сгорят. Подойдите к зеркалу и заберите ракетницу и патроны для дробовика. Вернитесь в коридор и пройдите дальше. Откройте двойные двери, но в них не входите — они ведут в главный холл на второй этаж. Следующая дверь закрыта, а вы направляйтесь в коридорчик направо. Дверь в конце коридора закрыта, пройдите в дверь налево.

В комнате заберите аптечки у входа и пройдите дальше. И вдруг свет погаснет, и несколько зомби обступят вас... и пропадут! Включите вновь свет и осмотритесь — на столе найдете дневник Алана Мортона. Затем вернитесь в первый коридор и идите налево — в конце коридора увидите дверь.

В спальне первым делом включите свет, чтобы исчез монстр, и заберите со стула у книжного шкафа справа от двери амулет для сохранения и ключ. Теперь осмотрите комнату — найдете файлы и фотографию на столе, и дневник на тумбочке у кровати.

Примечание: если вы играете в пиратскую копию Alone In The Dark 4 на русском языке, НЕ СОХРАНЯЙТЕСЬ В СПАЛЬНЕ. То ли это глюк игры, то ли еще что, но если вы сохраните игру в восточной спальне и начнете ее потом с этого места, то вам, скорее всего, придется начинать все заново. Дело в том, что ключа и медали для сохранения не будет, и игра на этом "зайдет в тупик".

Теперь возвращайтесь в коридор за главным холлом на первый этаж и пройдите в дверь справа от лестницы. Поднимитесь вверх по лестнице на третий этаж, включите свет. Пройдите в дверь, включите свет и заберите ракетницу, она на ящике, напротив двери. Идите дальше, с вами свяжется Элин. Поговорите с ней и идите в дверь в конце коридора — откройте ее ключом. Пройдите вперед, через коридор на чердак. Идите вперед (остерегайтесь существ, но патроны на них не тратьте, они боятся света) и найдете зажигалку. Пройдите в следующую дверь.

В следующей комнате дверь слева (от нас) заперта, идите направо. Первая дверь закрыта, пройдите во вторую. Осторожно пройдите дальше (остерегайтесь тараканов), в конце комнаты зажгите с помощью зажигалки свечу и сломайте монтажкой доски в стене. Пройдите в дыру и идите дальше по коридору и затем идите направо, заберите аптечку и войдите в дверь. После разговора с Люси Мортон осмотрите журнал на тумбочке у окна и покиньте комнату.

Затем возвращайтесь вниз, в коридор за главным холлом на первом этаже. Идите направо к трем дверям и теперь пройдите в двойные двери налево — в библиотеку.

Переговорите с Элин и выключите свет. Пройдите дальше и осмотрите книгу на столе, пройдите направо — на подставке у статуи еще одна книга: биография семьи Мортонов. Прочитайте ее и идите к дверям налево (если от нас, то направо). Поднимитесь вверх по лестнице и возьмите коробку ракет. Пройдите дальше и осмотрите панель перед следующей лестницей. Наберите код 3926 — и откроется секретная дверь. Внутри первым делом зажгите свет, а затем заберите с сундука телескоп и обратите внимание на стену. Вставьте туда статуэтку акробата — откроется секретная ниша в стене: заберите оттуда статуэтку и прочтите файл в шкафу.

Вернитесь обратно в библиотеку и поднимайтесь, пока не дойдете до самого верха. Неожиданно свет погаснет, какая-то птица появится во тьме... и исчезнет.

Поднимитесь вверх по лестнице, а затем, оказавшись на карнизе, идите влево. Убейте собаку-зомби и поднимитесь вверх по лестнице. Возьмите амулет для записи и осмотрите подставку для телескопа на окне. Поставьте телескоп на подставку и посмотрите в него (сделайте увеличение на 400, нажмите X) —

# Анонс La Femme Nikita

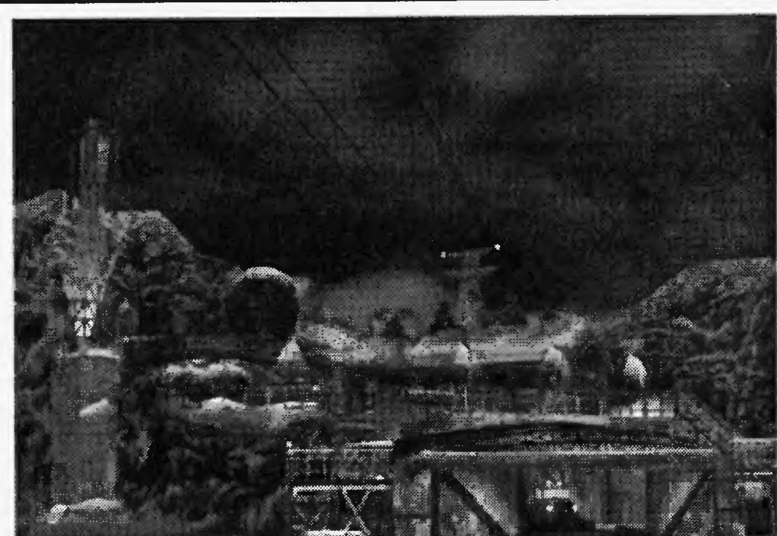
**Платформа: PlayStation 2.**
**Жанр: Action.**
**Разработчик: Infogrames.**
**Издатель: Infogrames.**
**Дата выхода: конец 2001 года.**

В последнее время появилось множество игр, сделанных на основе фильмов-блокбастеров. Многие разработчики и издатели прекрасно понимают, что можно заработать неплохие деньги на громком имени, и, закупив лицензию, вкладывают миллионы долларов на разработку и издание игр, и затем, надо сказать, не только окупают свои расходы, но и получают большие прибыли от продажи этих игр. На сегодняшний день уже имеется целый ряд таких игр: Mission: Impossible, The Fifth Element, целая серия игр Alien, Star Wars и многие другие. В настоящее время в разработке также находится целый ряд игр по мотивам известных фильмов: Mission: Impossible 2, Matrix и La Femme Nikita. О последней и пойдет речь.

La Femme Nikita (или по-русски — "Ее звали "Никита"") разрабатывается компанией Infogrames для платформы PlayStation 2 — это будет очередной 3D action, посвященный борьбе с мировым терроризмом — Вам предстоит выполнить шесть опасных миссий в разных частях света: Занзибар, Аляска, Новая Гвинея и обезвредить множество опасных и беспощадных террористов.

Перед началом каждой миссии вам предстоит вначале выслушать рассказ Маделин — это заместитель начальника Первого Отдела. Она расскажет, какие задания вам предстоит выполнить по ходу миссии. Внимательно выслушав эту женщину, вы направляетесь к Вебстеру — это специалист по оружию. Выбрав оружие, вы приступаете к выполнению миссии. Следует отметить, что вы можете проходить игру как в одиночку, играя за Никиту, так и вдвоем с приятелем — в этом случае Никите будет помогать ее друг и соратник Майкл.





Теперь пара слов о геймплее. Сам процесс игры, похоже, будет проистекать по традиционной схеме: отстреливаем террористов и попутно выполняем поставленные перед нами задачи. В общем, думаю, в результате появится что-то среднее между Mission: Impossible, Rainbow Six и Spec Ops: Ranger Elite...

Графика в игре, судя по скриншотам, будет выполнена на высоком уровне. Неплохо прорисованы декорации и задние планы — надеюсь, что все так и останется в финальной версии.

В общем, Infogrames разрабатывает еще одну игру, посвященную борьбе с мировым терроризмом. Нас ждут новые невыполненные миссии и опасные враги! Думаю, что поклонникам жанра action и фильма о Никите игра, вне сомнения, придется по душе.

**Андрей Егоров**
egorov@stels.tver.ru
http://residentevil.km.ru

---

получите код 1692. Затем с вами свяжется Элин, поговорите с ней и идите в секретную комнату в библиотеке. Введите на панели секретный код (1692) и вернитесь в библиотеку — вам предстоит решить еще одну головоломку... Помните, в восточной комнате от главного холла вы нашли (а я надеюсь и прочитали) файл о библиотеке? Теперь вам нужно решить эту головоломку с книгами. Поэтому поднимитесь вверх и идите до самого конца. Теперь поищите на полке справа — найдете первую книгу. Переверните ее и спуститесь вниз, пройдите мимо двух двойных дверей и дальше найдете вторую книгу в начале книжных полок.

Возвращайтесь обратно к лестнице и обыщите полки рядом с ней — найдете третью книгу. Возьмите оружие помощнее и поднимитесь вверх — нас ждет встреча со вторым боссом.

### Босс: птица-мутант

Тактика: Против нее лучше всего использовать гранатомет и ракетомет, и уж когда патроны в них кончатся, используйте дробовик. Птица же в свою очередь будет метать в вас молнии, поэтому стреляйте в нее не переставая, и тогда она причинит вам меньше вреда.

Когда босс станет историей и с истошным криком растворится в воздухе, пройдите дальше и найдете четвертую книгу. Она также на самом верхнем уровне библиотеки через два стеллажа от лестницы на крышу.

Больше нам в библиотеке делать нечего, возвращайтесь в главный холл и заберите из первой картины (если считать слева направо) плазмовый пистолет и ключ и из третьей — серебряную пластину. Теперь, как видите, нам предстоит решить еще одну головоломку с картинами. Здесь вам поможет биография семьи Мортонов, которую вы читали в библиотеке — вам необходимо под картиной ввести даты рождения людей, изображенных на них. Правильные ответы таковы (слева направо): 1852, 1874, 1899, 1931.

Как только вы правильно наберете числа на картинах, внизу на часах откроется циферблат. Спуститесь вниз, заберите ключ и выходите в двойные двери наружу.

### Сад

Вначале идите по тропинке направо. Пройдя немного дальше, найдете газовый картридж к плазмовому пистолету и аптечки. Теперь вернитесь к воротам и откройте их с помощью маленького бронзового ключа. Спуститесь по лестнице, убейте мутантов и идите налево, спуститесь по лестнице и идите через сад. Спуститесь по следующей лестнице и расправьтесь с несколькими зомби. Пройдите немного вперед и в железные ворота.

Как только пройдете немного дальше, на вас нападут сразу несколько зомби. Убейте их и идите дальше в лес (в сторожку не ходите, там ничего кроме зомби вы не найдете).

### Снова в лесу

Пройдите дальше мимо места, где вы некоторое время назад благополучно приземлились на парашюте, и идите по тропинке к воротам. Осмотрите замок, а затем войдите в инвентарь и осмотрите серебряную пластину. Теперь наберите этот же код на замке — ворота и откроются. Войдите в них.

### Диск 2

Осмотрите труп толстяка, висящий на воротах, и возьмите аптечку, газовый картридж для плазмогана, поговорите по рации с Элин и пройдите вперед. Дальше произойдет небольшое землетрясение и мост разрушится, так что пути назад нет.

Пройдите немного дальше и увидите лежащую на земле человеческую голову. Затем сверните налево и поднимитесь вверх по ступенькам. Подойдите к самому большому камню и поверните его на север (north), затем поговорите с Элин, и четко следуйте ее указаниям. Видите — всего 7 камней, вам же нужно осматривать камни, о которых вас попросит Элин. Порядок следующий (примечание: отсчет идет по часовой стрелке, то есть камень № 1 — юго-западный, №2 — западный, №3 — северо-западный и т.д.): 7, 2, 1, 6, 5. Затем подойдите к камню №6 и прочтите заклинание, которое записано на диктофоне. Заклинание такое: O Goul`ai, Hypor, Harnis, Koma — и на постаменте появятся две вещи: статуэтка и каменный диск. Заберите их и возвращайтесь к развилке дорог (где лежит голова) и идите прямо. Поговорите с Элин и спуститесь вниз по ступенькам.



Заберите медальон для записи, расстреляйте маленьких паразитов и идите дальше. Как только пройдете немного вперед, на вас нападет большой мутант — расстреляйте его из плазморужья. Пройдите еще две территории и поднимитесь по ступенькам вверх.

Дальше нам предстоит немного побродить по болоту с зомби. Направляйтесь в западную часть болота (смотри карту) — там вы найдете аэроплан, на котором вы сюда прилетели. Поднимитесь по лестнице внутрь и осмотритесь в кабине — найдете там аптечку, ножницы для резки металла, голубую линзу, медальон для записи и патроны к ракетнице. Поговорите с пилотом в кабине — парень еще жив, но он не может выбраться, у него придавило ноги. И тут самолет начинает тонуть — у вас 13 секунд, чтобы покинуть его!

Вернитесь в болото и первым делом скомбинируйте фонарь с голубой линзой и возвращайтесь обратно. Включите фонарь и увидите кровавый след, идите по нему, а затем поднимитесь вверх по лестнице. Пройдите в пещеру и заберите патроны для ракетницы, а затем осмотрите знак на стене, запомните его.

Теперь возвращайтесь обратно и через болото идите на север (смотри карту) и дальше опять по кровавому следу (остерегайтесь больших мутантов!). Перед церковью сверните направо (куда ведет след) и идите по мосту. Далее на камне увидите второй знак, нарисованный кровью, его тоже запомните. Пройдите дальше и поговорите с Элин — отдайте ей каменный диск, а она, в свою очередь, отдаст вам золотое кольцо с печатью. Затем вы пожелаете друг другу удачи и разойдетесь в разных направлениях.

Вернитесь к церкви и откройте дверь ножницами для металла. Войдите в церковь.

### В церкви

Возьмите аптечку и патроны на алтаре. Посветите фонарем на дверь — получите третий знак, а затем осмотрите книгу, справа от двери. Рядом с книгой у двери есть панель. Теперь введите все три знака на панели у двери. Нужно ввести знаки (отсчет идет слева направо с верхней строчки): 3, 5 и 9. Алтарь сдвинется в сторону и откроется секретный ход. Идите туда.

### В подземельях

Пройдите немного дальше и используйте золотое кольцо. Идите через двери и дальше по коридору. В подземелье услышите чей-то крик, пройдите в дверь в конце коридора.

Идите вперед и на столе увидите медальон для записи. Пройдите в дверь и увидите Алана Мортона — он, как и всегда, занимается своими ужасными экспериментами. Поговорив с вами, он убежит в дверь и закроет ее, в лаборатории погаснет свет.

Поговорите с Элин и осмотрите дверь, затем четко следуйте ее указаниям: идите налево и включите выключатель на столе. Затем вернитесь к входу в лабораторию и включите там рубильник. Возвращайтесь к развилке и идите направо, в конце коридора включите выключатель на стене у стола — дверь и откроется.

Пройдите в дверь налево и осмотрите стол у двери — найдете письма, а в шкафу, напротив стола с трупом — аптечку. Теперь идите в открывшуюся дверь.

Дальше просто бегите вперед, вначале вниз по лестнице, потом вверх и попутно отстреливайтесь от монстров. В конце этого огромного перехода вы окажетесь в комнате. Вначале идите в дверь налево и в комнате прослушайте магнитофон. Затем вернитесь обратно и идите в другую дверь — в подвал.

### Подвал

Итак, мы снова в подвале. Идите направо (от нас налево), поговорите с Эденшоу, затем по рации с Элин и поднимайтесь вверх по лестнице — в оранжерею.

### Оранжерея

Вначале направляйтесь на север (смотри карту) и заберите из шкафа патроны, пройдите направо и заберите из шкафа аптечку. Теперь направляйтесь на юг оранжереи и поднимитесь вверх по лестнице. Пройдите влево и осмотрите статую, затем двигайте ее вправо и сбросьте ее вниз. (Не кажется ли вам, что похожая головоломка была в первом резиденте?)

Спуститесь вниз, заберите из статуи кольцо и статуэтку и возвращайтесь обратно через подвал, подземелье и лабораторию к проходу под церковью.

### Подземелья

Используйте кольцо и попадете в третий коридор. Пройдите немного дальше и повстречаете Элин, посмотрите видеовставку и пройдите вперед. Пройдите через еще одну пещеру, через мост и в следующем помещении обратите внимание на деревянную крышку слева от входа (от нас справа). Откройте ее и найдете электроружье, батарею к нему, а также множество других не менее полезных предметов. Пройдите немного дальше и после продолжительного видеосюжета вы откроете ворота и попадете в пещеры.

### В пещерах

Здесь, в общем, рассказывать не о чем, в пещерах нет никаких головоломок. Вам лишь только нужно пользоваться картой и идти от начала до конца территории, попутно отбиваясь от монстров, которых здесь великое множество. Причем, здесь нет никаких аптечек и оружия, правда, в пещерах вы будете находить кристаллы для подзарядки батарейки электроружья, а в одной из пещер вы увидите труп — рядом с ним вы найдете дневник и флягу для восстановления здоровья.

Удачи вам!

### Финальная схватка

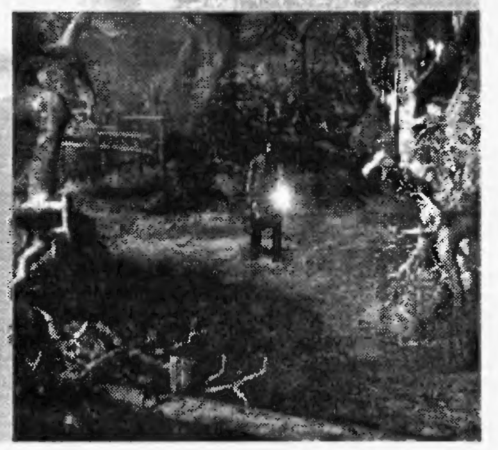
Итак, мы подошли к кульминационному моменту игры — схватке с главным боссом. Вначале в пещере наберите воды в источнике и пройдите в следующую пещеру — там, напротив входа, увидите ворота, а вы идите в проход направо и в следующей пещере спуститесь вниз по веревке. Пройдите немного дальше и... босс не заставит себя долго ждать.

Предупреждаю сразу, обычным оружием его не убить, а уничтожить его можно только с помощью копья, которое находится в юго-восточном углу пещеры (смотри карту). Но не тут-то было, как только вы попытаетесь войти туда, босс уже будет ждать вас и отбросит назад, не давая пройти к копью.

Чтобы заполучить копье, для начала вам необходимо с помощью любого мощного оружия обстрелять босса так, чтобы он потерял сознание, правда, это длится недолго. Когда босс упадет, немедля бегите туда и хватайте копье. Теперь можете расправиться с ним.

После схватки с боссом хватайте статуэтку и поднимайтесь вверх. Примите мои поздравления, вы закончили игру за Эдварда!

**Андрей Егоров**
egorov@stels.tver.ru






Еще до выхода игры практически все западные игровые сайты только и делали, что восторгались по поводу скорого пришествия Red Faction (далее RF). Тогда действительно было чем восторгаться, ибо Volition анонсировала революционную технологию Geo-Mod. Суть состояла в том, что можно будет на ходу изменять и всячески деформировать архитектуру уровней. Не нравится вам та стенка? Нет проблем. Берем базуку, всаживаем в стенку пару зарядов и пожалуйста. Дорога проложена. Поэтому, заполучив вожделенный диск с игрой (а если быть совсем точным, то диска было 2), я мигом помчался домой, предвкушая, как я сейчас там все разнесу к чертовой бабушке. Но не будем торопить события. Обо всем по порядку.

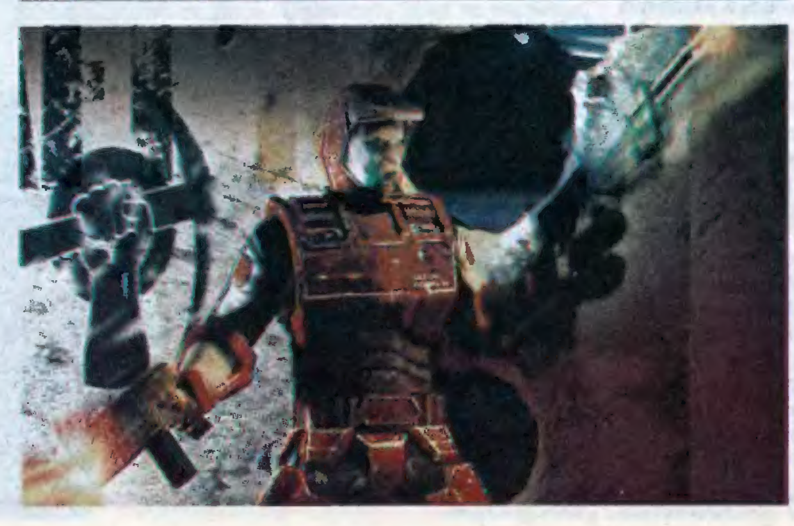


Не послушав маму, которая умоляла вас остаться на матушке-Земле, Вы — молодой и перспективный паренек с фамилией Паркер — отправляетесь на Марс в поисках лучшей жизни. По-видимому, не имея хорошего образования, вам приходится идти работать шахтером (а мама же предупреждала, что надо учиться). Но голод не тетка, и вот вы уже вовсю орудуете в шахтах Марса ради праведного дела, а именно для построения капитализма на отдельно взятой планете. И все бы было ничего у нашего Паркера, но вот незадача: в колониях шахтеров начала распространяться смертельно опасная чума. Вы хотели было заикнуться об этом властям, но дуло винчестера у вашего носа живо отбило охоту куда-либо жаловаться. И вот вы, вконец измученный непосильной работой, тянетесь на отдых. А тут еще один шахтер спорит с охранником. Да так горячо спорил, что не удержался да и заехал тому по роже. Вы, не долго думая, хватаете пистолет и уже первому попавшемуся охраннику рассказываете все, что вы думаете об условиях проживания, непосильном труде, зарплате и об остальном. Рассказываете открыто и прямолинейно... Целой обоймой в голову. И вот с этого момента и начинается героическое шествие Паркера по планете.



Как вы поняли, это было что-то вроде сюжета. Ну да не в нем суть. Суть в самом процессе и в разрекламированной технологии Geo-Mod. Вот с этой технологии, пожалуй, и начнем. Да, разработчики не обманули нас. Как только я дорвался наконец до ракетницы, то сразу же всадил в ближайшую стену два заряда. Рядом с дверью зияла большая дыра, через которую без проблем можно было пройти в помещение. Точно так же можно было эту стену подорвать при помощи взрывчатки и ручных гранат. Но каково же было мое разочарование, когда я обнаружил, что разрушению таким образом подлежат только 10% от общей структуры уровня. Вот и прощай тебе революция в жанре, вот и прощай тебе полная свобода действий. И хотя можно ракетницей продолбить хоть 15 метров в горной породе, что толку, если рядом стоит стенка, которую сколько ни бомби, а она даже и не шелохнется. Из перспективного проекта RF превращается в стандартный шутер, разбавленный несколькими новыми идеями. Теряет ли он от этого свою привлекательность? Как ни странно — нет.





Разработчики позаботились о том, чтобы игроку не было скучно в процессе игры. Потому что ничто так более не надоедает, как непрекращающаяся стрельба по местному пушечному мясу, которого здесь обитает превеликое множество. Чтобы было интереснее играть в single, разработчики привнесли в игру несколько средств передвижения. Среди них: бур, БМП, флайер, джип (причем с пулеметом) и даже мини-субмарина. Стоит ли говорить, что все это может быть использовано во благо пролетарской революции на Марсе. Из пулемета на джипе можно вовсю пострелять по злостным капиталистам, на БМП можно проделать то же самое. Усевшись в мини-субмарину, можно запускать торпеды по вражеским подлодкам. Но и без этого играть в RF все равно интересно. К вашим услугам 11 стволов плюс 4 различных приспособлений, здорово облегчающих жизнь нашему Паркеру. Среди них: щит от пуль (который, кстати, может использоваться и для нападения), взрывчатка с детонатором, гранаты. Имеется также дубинка-электрошокер. Штука практически бесполезная, потому что на близкие расстояния к себе боты редко подпускают. А что касается стволов, то тут все, можно сказать, стандартно для игр подобного типа. Что же мы имеем? Две ракетницы. Из той, что побольше, весьма неудобно стрелять, а вот сенсор, который размещен на этой ракетнице, позволяет смотреть сквозь стены. Подобная фича весьма полезна (стены-то простреливаются). Далее джентльменский набор пополняют 2 снайперские винтовки. Одна скорострельная, а вторая менее быстрая, но намного сильнее. Есть пистолетик, но он годен только на начальных этапах игры. А дальше вас просто затопчут с этой погремушкой. Огнемет в наличии также имеется (куда ж без него). В самом скором времени вам удается заполучить винчестер. На начальных этапах — весьма неплохая штучка. Далее идут всевозможные пулеметы: легкий автоматик, Assault Rifle (на стволе имеется индикатор боезапаса) и тяжелый пулемет. Прикрывает список рельса (квакерам посвящается). Штука эта полезна в том случае, когда нужно пристрелить супостата, который прячется за стенкой. Рельса может прострелить до двух стен подряд и убивает при этом наповал. Теперь нужно поговорить про зоны повреждений модели противника. Это действительно слабое место игры. Их, по сути, всего две: голова и все остальное. Как нетрудно догадаться, попадание в голову из какого-нибудь мало-мальски приличного оружия ведет за собой неминуемую смерть, ну а чтобы уложить вражину, стреляя в туловище, необходимо будет израсходовать небольшую часть боезапаса. Мягко говоря, такой подход немного устарел и здорово портит общее впечатление от игры.

А вот AI противников оставляет двойственное впечатление. В большинстве случаев боты — это пушечное мясо без каких-либо зачатков интеллекта. Но случается, что они начинают вести себя поразительно обдуманно. Никогда не бегут в одиночку, чтобы напасть, а ждут подкрепления. Грамотно подбирают оружие в зависимости от сложившейся ситуации и начинают преследовать Паркера просто по пятам. Как только бот видит, что вы кинули гранату или установили взрывчатку, он спешит удалиться оттуда подальше. А самый прикольный момент — это когда взрывчатку удается нацепить на какого-нибудь охранника. С какими истошными воплями он носиться с ней будет — это нужно видеть и слышать.

Что касается графики, то тут я, увы, не могу вас утешить. Нет, не то чтобы графика полный отстой, она вполне даже на уровне. Правда, на среднем уровне. Анимация персонажей не впечатлила совсем. Вода также плохо проработана. Обстановка уровней, мягко говоря, бедная. Да и поначалу терзает какое-то однообразие уровней. Однако смею вас уверить — это только поначалу. И еще, очень мало крови (поверьте, я не маньяк). Ну, скажите, разве после прямого попадания ракетой в охранника он должен отлететь на несколько метров? Да? А по-моему его должно разорвать на полигональные кусочки (причем очень мелкие). Да и вообще модели персонажей никак не деформируются. Ну а то, что при повторном попадании ракетницей по трупу он исчезает вообще без следов, так это уже просто раздражает (мистика, понимаете ли!). Но все же есть и положительные моменты. Вот на чем разработчики действительно оттянулись, так это на стекле. Да-да, именно на нем. После очереди из автомата по какому-нибудь окну приходишь просто в детский восторг. Стекло рассыпается мелкими осколками в соответствии со всеми законами физики. А как смачно оно хрустит, когда по нему прохаживаешься! Также прекрасно проработаны модели персонажей: губы при разговоре шевелятся, глазные яблоки подвижны, лицо сделано с учетом мельчайших подробностей. В целом за графику можно смело поставить 4. Игра все же портировалась с PlayStation 2.

Про звук также ничего особенного сказать не могу. Все диалоги качественно озвучены. Охранники в процессе стрельбы выкрикивают разные гадости в ваш адрес. Музыка не напрягает в зависимости от разворачивающихся действий сменяет свою тональность. И хочется сказать, что подобрана она весьма и весьма неплохо. Для обладателей звуковых карт с поддержкой технологии EAX пункт с соответствующим названием в настройках есть. Так что, всеми прелестями трехмерного звука можно будет насладиться.

Мультиплеер меня все же порадовал. Весьма динамично и интересно. На некоторых картах технология Geo-Mod полностью себя оправдывает. Ощущения просто неописуемые, когда ты с "рокетом" прорубаешься сквозь все стены подряд, чтобы достать таки одного кемпера. Если говорить про скорость, то на моем 56K модеме (даже не на цифровой АТС) можно было играть без каких-либо намеков на тормоза. Режимы игры: deathmatch (он же в народе именуется как "мясо"), team deathmatch (командная игра) и, конечно же, capture the flag. Для мультиплеерных баталий разработчики не поленились разработать 20 специальных карт плюс 7 для режима capture the flag. Хочется сказать, что карты эти (по крайней мере те, которые я успел посмотреть) сделаны, что называется "на скорую руку". Оружие и броня разбросаны по уровню в огромных количествах. Так что про какой-либо баланс можно забыть сразу. Но на этих стандартных картах можно не останавливаться. Вслед за игрой Volition выпустила специальный редактор, при помощи которого можно будет "склепать" сколько угодно карт. Вот только мне кажется, что некому будет "клепать" эти самые карты.

Каков же итог? Несмотря на некоторые недоработки и недочеты, играть все же интересно. Если вы терпеть не можете приставки и все, что с ними каким-либо образом связано, то эта игра не для вас (повторюсь, порт этой игры сделан с PlayStation 2). Это не революция и даже не новое слово в жанре. Поэтому сыграть в эту игру можно... Но только один раз и закинуть подальше на полочку, ожидая действительно хороших продуктов.

**Бурдыко Алексей aka KNES**

PS: Для любителей халявы сообщаю коды. Коды нужно вводить в консоль, вызываемую клавишей "~" (тильда).

**Vivalahelvig** — режим бога.
**Bighugmug** — все оружие и патроны.
**Heehoo** — режим свободного полета.
**camera1** — положение камеры 1.
**camera2** — положение камеры 2.
**camera3** — положение камеры 3.



# Штормовое предупреждение

**Игра: Шторм**
**Разработчик: MADия**
**Издатель: Бука**
**Жанр: Симулятор/экшен**
**Системные требования:**
**Celeron-300 (лучше — P-3, или Athlon)**
**64 MB RAM (128 MB)**
**самый крутой 3D-ускоритель**
**8xCD-ROM, 650 MB free space**

Честно говоря, устал я уже от новинок, заполонивших рынок в последние полгода. Как-то редко стали попадаться стоящие вещи, а действительно шедевры — настоящая находка. Мне уж и самому надоело писать разгромные статьи, но что поделаешь — взгляд обозревателя должен быть беспристрастным, но в то же время отражать мнение большинства. Это, конечно, здорово — выделяться из толпы, всегда иметь свое, отличное от других, мнение. И порой довольно сложно увидеть в игре ее настоящую ценность, а времени ведь так мало — вон сколько коробок еще лежат и ждут своего обзора. И когда тебе все говорят, что игра замечательная, а ты запускаешь и видишь, что все это сильно преувеличено — задумаешься, что же о ней поведать миру.

То, о чем пойдет сейчас речь, появилось на рынке довольно давно, но руки, к сожалению, дошли только сейчас, так что прошу пардону за опоздание. Объектом очередного анатомирования станет сенсационный "Шторм" — детище компании "MADия", выпущенный в свет "Букой". Почему сенсационный? Ну, может, небольшое преувеличение я и допускаю, мне, надеюсь, простительно. Но согласитесь, в последнее время мир не видел ничего подобного. Я уже молчу о том, что это — НАШЕ.

Все, что выпущено в свет русскоязычной частью населения земшара, заслуживает внимания изначально. И скажу вам абсолютно откровенно: возможно, перед нами второй серьезный проект, который может лихо обскакать все западные аналоги. Первым были "Проклятые Земли". Поспорить с ним может лишь Independence War 2, но это немного другая опера. То — симулятор более аркадный, на космическую тематику. Тут же — все реально, настолько реально, что хочется, как бы парадоксально это ни звучало, больше аркадных элементов. Начнем-с.



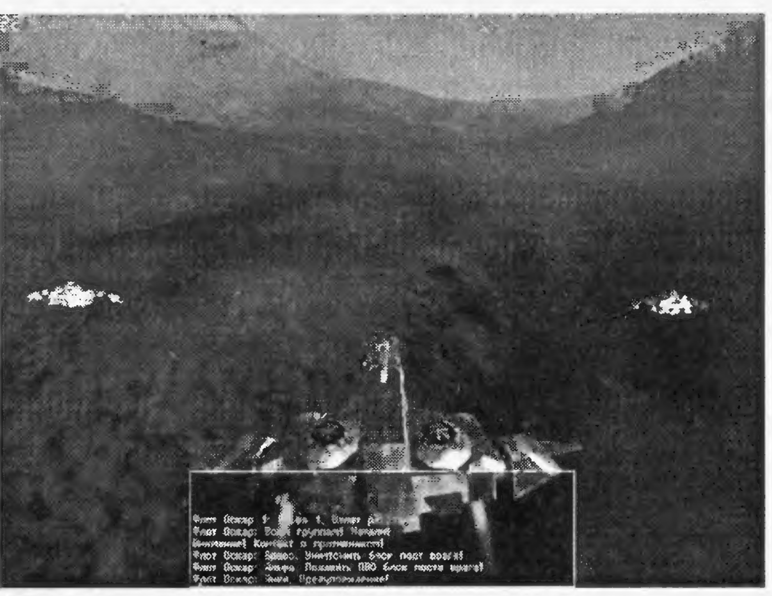
Как всегда, нас бросают в бой, не объяснив, что к чему. Знаем лишь то, что врагов наших зовут Велианцами и что цель их оригинальна донельзя — захват Галактики. Напоминает все тот же Incoming — нас атакуют, мы обороняемся. И наоборот. Зато есть хороший набор тренировочных миссий + оригинальный сюжет. Один маленький совет: прочтите внимательно документацию, разберитесь и запомните, какие кнопки за что отвечают, и запустите первой миссию "Пролог", ее можно выбрать до тренировки. Именно это и есть самый простой способ освоиться в игре — сразу за штурвал, причем в боевой миссии. Уже после этого идите тренироваться.

Наши задания не представляют собой набор отдельных миссий — [illegible] сначала мы подрываем оборону вражеской базы, в следующей миссии нам поручат эскортировать танковую колонну — для борьбы с ПВО уже ослабленной базы, и в конце — зачистка территории. Чем хвастались разработчики еще до релиза, так это тем, что действие происходит на одном континенте и мы не ограничены в наших передвижениях — можно улететь в район прошлых боевых действий и полюбоваться на руины недавно снесенного плацдарма. Правда, ничего хорошего из этого не выйдет, ибо цель нам ставится конкретная и порой требующая нашего постоянного присутствия в определенном квадрате. Да и вовсе не обязательно выполнять все миссии — есть ключевые, за которые нас похвалят, поставят в пример и прицепят на грудь какую-нибудь железяку.

Да, кстати, пришла пора рассказать, на чем же мы все-таки летаем и что тут летает-ездит-плавает кроме нас. В наше распоряжение поступает какой-нибудь истребитель, в зависимости от миссии, плюс небольшой выбор вооружения к нему. Скажу сразу, чтобы потом не было недоумения — наш ховер-крафт имеет несколько расширенные, по сравнению с существующими ныне самолетами, возможности. Умение быстро и без крена выполнять виражи, зависать в воздухе, отсутствие всякого желания свалиться в штопор — в общем, равенство "Полет=Скорость" не выполняется. Но в то же время это все-таки летающая машина, и вся земная физика тут налицо. Сделать резкий вираж без потери скорости не получится, инерция все равно некоторое время заставит машину двигаться в том направлении, в котором она двигалась до виража. В остальном — полная свобода действий.

Оппозиция и союзники представ- [illegible] стью техники. Плюс — множество наземных объектов, в том числе и авианосцы. Хочется прежде всего отметить глобальность игры: тут мы — пешка, обыкновенный солдат за штурвалом истребителя. Ход сражения мы изменить не можем, расстановка сил, как правило, соответствует желанному результату. Наше звено — далеко не единственное в бою, в отличие от того же IW2, где мы действовали, как правило, в одиночку. Тут с обеих сторон может присутствовать десятка два истребителей, плюс танки. У каждого звена своя задача, и сразу посоветую: выполняйте и вы только свою. Сказали — эскорт, вот и не лезьте долбать вражеские средства ПВО, если они мешают — обязательно прилетит ктонибудь из наших с ними разобраться. Причем задачи всегда ставятся посильные: на вражескую базу направляют штурмовики, и они вполне способны сравнять ее с землей, только держите вражеские истребители подальше. Для перехвата же истребителей обязательно пошлют тоже что-нибудь того же класса. Причем драки один против пяти никто не планирует. Почти всегда отношение сил один к одному. Или к двум. Но не более. Иначе замнут, и ухом моргнуть не успеете. Все как в кино: у каждого своя роль, отклонение от нее редко приводит к улучшению результата.

Баланс и реализм. О, тут разговор особый. Скажем сразу: самолет есть самолет, для хороших полетных качеств на нем висит минимальное количество брони. Ровно столько, чтобы камнем сбить нельзя было. Как и в настоящей жизни, где любой осколок (или птица), попавший в двигатель, сразу приводит к окончанию летной практики. Поэтому не удивляйтесь, если вас вынесут первым же снарядом — такова жизнь, самолеты не танки. А стреляют вра- [illegible] ти всегда заканчивается принудительным свиданием с матушкой-землей. За исключением редких случаев, когда удается вынести один истребитель сразу с лобовой и увернуться от пуль/ракет остальных. Знаете, когда вас атакуют сразу со всех сторон, увернуться практически невозможно — из-за реальной



физики и модели поведения, плюс опять встает вопрос о защите. У врагов ситуация та же: при удачном исходе сбить истребитель можно за пару секунд, а можно час выделывать в воздухе пируэты, так и не попав по нему ни разу. Между прочим, вражеский AI выдает пару веселых фокусов: один из истребителей перестает маневрировать, мы бодренько садимся ему на хвост, остальное звено противника — нам. Мы стреляем по одному, по нам — сразу трое. Если что — я знаю, на кого ставить.

Насчет модели повреждения — есть. Правда, не супер, но все же. Нам могут отстрелить крыло, могут — лишь его часть. В первом случае — сразу жмите Esc, во втором — нам будет куда труднее управлять своим "орлом". Имеют ли враги такие проблемы — не знаю, от моих выстрелов они лишь разлетались на части, упорно не желая терять конечности. Я уже сказал, что достаточно пяти-шести прямых попаданий, чтобы отправить истребитель в нокаут. Но вот с танками дело куда серьезнее. Во-первых, попасть по ним не так-то просто. Во-вторых, эффективным оружием тут являются лишь ракеты — всего остального танки боятся так же, как и грязи. Это же относится и к постройкам.

Все, что шло до этого, было лишь беспристрастной констатацией фактов. Я не говорил, хорошо это или плохо, скажу в самом конце.

Теперь об однозначном — о графике. Пятибалльная шкала не содержит необходимой оценки. То, что мы видим на экране, в релизном описании характеризуется как "умопомрачительная детализация объектов". На самом деле — еще лучше. Честное слово, если бы не недавние впечатления от IW2, это был бы огромный шок. Прекрасно реализованный ландшафт, безупречные модели самолетов, взрывы на ура и великолепнейшее освещение. Хочется просто летать и летать, любоваться своим гордым и величественным птенцом со всех ракурсов, поднимать клубы пыли с земли... И делать множество шотов, называя их "Я во главе своего звена", или "Его последняя ракета", или "До свидания, правое крыло". Все повреждения видны снаружи, эффект от стрельбы выше всяких похвал. Жаль, подкачала реализация дыма. Зато вся остальная пиротехника — на все десять. Игру можно покупать только из-за одной графики.

А ведь и со звуком-то проблем нет. Переговоры наших напарников, приказы начальства — все это озвучено и доходит до нас сквозь помехи и треск пулемета. Двигатели успокаивающе "воют" в течение всего полета, правда, все это начинает надоедать, когда приходится в сотый раз слушать одну и ту же реплику. Музыка есть только в меню, и это к лучшему. Правда, с управлением будут некоторые проблемы. Настоятельно рекомендуется джойстик. С мышой тоже все реально, но вот куда труднее. Стрелять требуется со снайперской точностью, и нечего удивляться, если за миссию напарники набьют побольше нас. Но не в этом счастье, правда? Хотя я, к примеру, уже наловчился выносить врага из своего APC (Advanced Plasma Cannon) с одного выстрела, на лобовых — тем более. Ничего, привыкнете, зато жизнь малиной казаться не будет.

Итог. Мы получили потрясающую игру, в плане баланса и реализма. Вышеупомянутая глобальность лишь добавляет меда. Отличный сюжет, графика и звук. Единственным минусом является сложность. Каждую миссию будете проходить раз по двадцать, загибаясь на последнем истребителе, когда родной авианосец уже под боком. Это начинает злить, правда, хоть уже и в двадцатый раз, но играть все равно интересно. Молодцы, разработчики, попрошу бурных аплодисментов в их адрес.

**Leviafan, Leviafan@tut.by**



# Ultima Online

## Величайшая игра всех времен и народов

**"...И когда утром взошло солнце, оно осветило новый, удивительный мир. Свет танцевал в зеленой листве деревьев, голоса птиц и зверей наполняли чистый воздух леса, и все поселение выглядело полным жизни. И звучал тихий голос пожилого путешественника, рассказывающего за пинтой эля истории о таинственных созданиях и экзотических землях. Казалось, мир, который я знал до этого, изменился навсегда".**

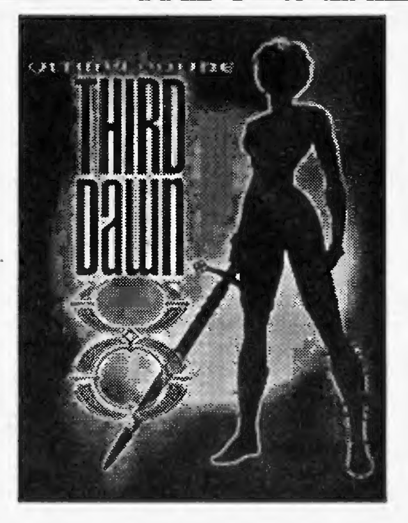
*Из записок Тэльвина Харна, Начинающего Мага*

Среди множества фантастических миров, созданных компьютерными играми, есть лишь немногие, которые прочно вплетаются в ткань реальности, определяя жизнь многих людей. Ultima Online — это игра, которая является ключом к одному из таких миров, имя которому Британния. Ultima Online была создана как онлайновая игра. Это значит, что в нее можно играть только через Internet, но при этом игрок получает возможность контактировать с тысячами других игроков со всего земного шара. Я передаю перо своему воплощению в том мире — Странствующему Воину по имени Come-from-Beyond — с тем, чтобы он рассказал о Британнии...

Мир Британнии представляет собой огромный континент и большое количество островов, разбросанных в океане. Свое прозвище — Странствующий — я получил после того, как попытался пройти весь путь от северной до южной окраин континента, для того чтобы на собственном опыте познать его истинные размеры. Два раза я останавливался на ночь, засыпая возле костра. На закате третьего дня я погиб в схватке с огромным троллем, не преодолев даже половины всего расстояния до намеченной цели. Долгое время мой дух скитался по лесам и полям, пугая тех, кто не был искушен в делах жизни и смерти. Я расспрашивал всех, пытаясь найти средство, которое позволило бы оживить мои бренные останки, но никто не понимал меня, пока я не нашел мага, который умел разговаривать с духами. Он попытался вернуть меня к жизни, но когда это не удалось, указал дорогу к ближайшему городу, в котором я смог найти целителя, воскресившего меня.

Тот город оказался столицей Британнии и назывался Britain. Очнувшись в своем теле, я первым делом обследовал этот город. Он оказался очень большим. В нем было великое множество всевозможных лавок, торгующих практически всеми предметами, которые можно встретить в Британнии: оружием, мебелью, инструментами, посудой, одеждой и многим-многим другим. Остальные города Британнии также имеют лавки, таверны, бараки для тренировки воинов, но они меньше по размерам и ни один из них не имеет такое украшение, как великолепный замок Лорда British'a — повелителя Британнии.

Жители Британнии в большинстве своем добрые и занятые люди. Они сами предложат помощь деньгами, вещами или полезными советами, но в то же время могут не откликнуться на "Добрый день!" или предложение присоединиться к походу в мрачные подземелья, заселенные монстрами, если будут увлечены своим делом. Не стоит думать, что они бросят в беде того, кто нуждается в их помощи. Если кто-то из них видит, как вы сражаетесь с какой-нибудь тварью, то он наверняка подлечит вас, а если попросите помочь, то мечом или магией поспособствует одолеть недруга.




Необходимо сказать, что Британния создана не только для битв. Тот, кто предпочитает созидание разрушению, может заявить о себе всему миру, используя возможности, дарованные самой формой его бытия. Каждый может стать мастером, создающим различные предметы — мебель, одежду, оружие, — которые будут отмечены особым знаком, рассказывающим, как имя того, кто создал этот шедевр. Будучи человеком, более склонным к мирной жизни, который стал воином лишь для того, чтобы защищать добро, я развивал в себе талант барда. Часто, скитаясь по Британнии, я останавливался на ночь в глубине дремучих лесов, разводил костер и до рассвета играл на лютне. Я никогда не забуду касание крыла моего охотничьего сокола, который всегда садился мне на плечо. Не забуду задумчивый взгляд верного пса, лежащего у моих ног и смотрящего на пламя, и тихое ржание моей лошади, щиплющей траву. Лишь они, да еще звезды, были моими слушателями. Много воды утекло с тех пор. Мой пес погиб, защищая меня от гигантских скорпионов, обитающих на юге континента. Мне удалось бежать, но вскоре я умер, отравленный их ядом, и еще долго моя лошадь стояла над мертвым телом хозяина, пока какой-то фермер не нашел и не забрал ее.

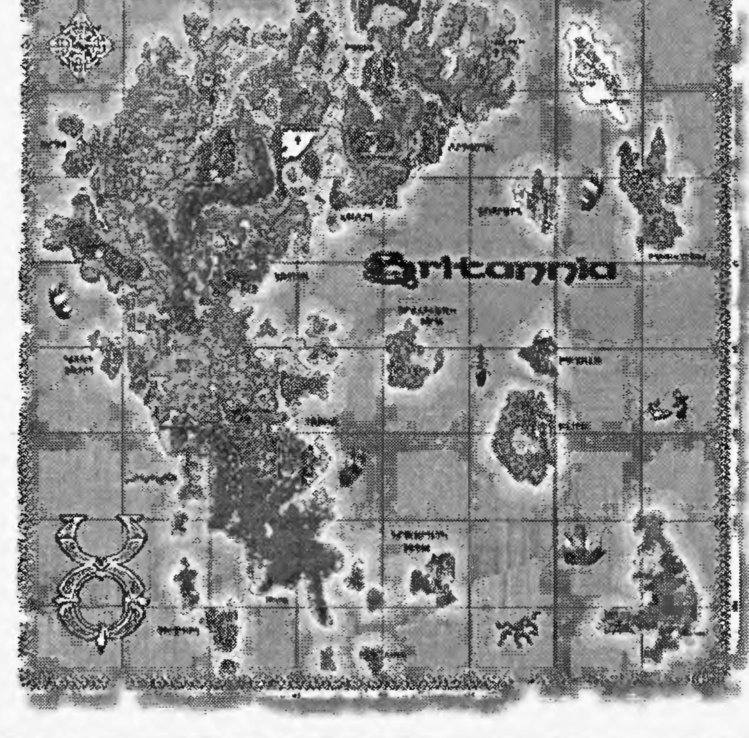
Эти строки я пишу, сидя ночью в гостинице. А на моем плече сидит мой сокол, который удивительным образом разыскал меня, после того как я опять вернулся в физический мир. Я решил, что когда закончу эти записи, приручу нового пса, на те деньги, что оставил в банке, куплю лошадь и отправлюсь на поиски места моей последней смерти с тем, чтобы найти любимую лютню. Один старый бард рассказал мне, что с помощью музыки я могу на время остановить любую битву, заставить животных или монстров напасть на того, на кого я пожелаю, или же сделать так, что мой враг будет меня защищать. Успех зависит от умения, а потому я буду продолжать тренироваться для того, чтобы бороться со злом, держа в руке не обнаженный меч, но инструмент, способный издавать волшебные звуки музыки...

Мои записи не будут полными, если я не затрону такую тему, как "Животные и монстры Британнии". Должен сказать, что не всех созданий можно отнести к какой-то определенной группе. Существуют гигантские крысы, гигантские пауки и прочие твари, похожие на обычных животных, но не уступающие человеку по росту, а иногда и по интеллекту. В Британнии обитает великое множество монстров. Есть похожие на людей — орки, тролли, огры, йетины — большинство из них обладает магическими способностями. Есть те, которые некогда были живыми существами, но после своей смерти, по неким причинам, не лежат спокойно в земле, а продолжают вмешиваться в дела мира живых, — это скелеты, зомби, гоулы. Наибольшую опасность представляют личи — останки могущественных магов, движимые силой неспокойного духа, — способные даже в одиночку доставить много проблем опытному воину. Есть монстры подобные деревьям, спрутам, передвигающимся под землей с легкостью птицы, летящей в воздухе.

Кроме монстров, обитающих в нашем мире, есть еще те, которые приходят из других планов существования, чуждых нам, в основном, будучи вызванными магами. В первую очередь это элементали огня, воды, воздуха и земли. Мне приходилось сталкиваться лишь с последними, когда я исследовал подземелья в надежде найти сокровища. Сокровища я не нашел, но зато хорошо развил навыки владения мечом и щитом, поскольку на место павших элементалей без конца становились новые. Не знаю, до каких пор я продолжал бы такую "тренировку". Моя очередная смерть помешала выяснить это.

Заканчивая описание монстров, хочу остановиться еще на двух видах — демонах и висперах. Первые представляют собой чистейшее воплощение первоначального зла. Они просто огромны, в несколько человеческих ростов, и только самые великие герои способны противостоять им в одиночку. Даже группа доблестных воинов имеет слабые шансы победить такое порождение инфернальных миров. Кости демонов являются очень редким талисманом, обладающим огромной силой. Висперы — это нечто, что не имеет тела и в то же время не является духом. Как мне кажется, они сформированы из живого света. Мне рассказывали, что они очень мудры, вероятно, мудрее даже мудрецов из рода человеческого. Природа этих существ лежит за пределами нашего понимания, известно лишь, что они никогда не нападают первыми.

Мы перешли к животным. У меня нет ничего особенного, что можно было бы рассказать о них. На юге Британнии можно встретить горилл и змей. На севере и в центральной части континента леса полны оленями, волками, кроликами, пантерами и другими дикими животными. Практически всех их можно приручать. Натренированные хищники очень хороши для того, чтобы защищать хозяина или нападать на его врагов. Лошади и некоторые другие животные используются для транспортировки грузов и людей.




Ultima Online представляет собой RPG, в которой игрок управляет только одним персонажем. Лицензионный компакт содержит две версии игры — Third Dawn (трехмерная графика) и Renaissance (спрайтовая графика). В обеих версиях реализован вид сверху-сбоку. Основное различие заключается лишь в том, что в 3D-версии все смотрится более привлекательным, а также присутствует возможность масштабирования картинки. Компакт стоит $19.95 и может быть заказан через www.uo.com. После регистрации аккаунта на www.ultima-registration.com пользователь получает 30 дней бесплатной игры на одном из серверов Ultima Online. По истечении этого срока каждый месяц требуется вносить абонентскую плату в размере $9.95. Для этого необходимо либо указать реквизиты пластиковой карточки, либо через www.ea.com приобрести специальные купоны.

**Ultima Online: Third Dawn (3D-версия)**

Минимальные требования: Pentium II 266 МГц, 64 Мб памяти, Windows 95/98/Me, 715 Мб на жестком диске, 3D-акселератор (8 Мб) с поддержкой Direct3D (не поддерживаются видеокарты Voodoo2), 4x CD-ROM, 16-битная звуковая карта (с поддержкой DirectX 7.0a), Microsoft-совместимая мышь, прямое или Slip/PPP соединение с Internet на 28.8 Кб/с или лучше.

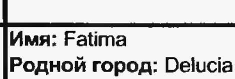
Рекомендуемые требования: Pentium II 350 МГц, 128 Мб памяти, Windows 95/98, 750 Мб на жестком диске, 3D-акселератор (16 Мб) с поддержкой Direct3D, 4x CD-ROM, 16-битная звуковая карта (с поддержкой DirectX 7.0a), Microsoft-совместимая мышь, прямое или Slip/PPP соединение с Internet на 56.6 Кб/с или лучше.

**Ultima Online: Renaissance (2D-версия)**

Минимальные требования: Pentium 200 МГц, 32 Мб памяти, Windows 95/98, 390 Мб на жестком диске, видеокарта PCI (2 Мб) (с поддержкой DirectX 7.0a), 4x CD-ROM, 16-битная звуковая карта (с поддержкой DirectX 7.0a), Microsoft-совместимая мышь, прямое или Slip/PPP соединение с Internet на 28.8 Кб/с или лучше. Рекомендуемые требования: Pentium II 233 МГц, 64 Мб памяти, Windows 95/98, 590 Мб на жестком диске, видеокарта PCI (4 Мб) (с поддержкой DirectX 7.0a), 4x CD-ROM, 16-битная звуковая карта (с поддержкой DirectX 7.0a), Microsoft-совместимая мышь, прямое или Slip/PPP соединение с Internet на 56.6 Кб/с или лучше.

*NB: Согласно документации, Windows NT и Windows 2000 не поддерживаются, однако опытным путем было проверено, что под Windows 2000 3D-версия Ultima Online функционирует без каких бы то ни было проблем.*

| | В реальной жизни: | В Ultima Online: |
|---|---|---|
| | **Имя:** Todd Pratt<br>**Родной город:** Бока-Ратон<br>**Профессия:** Игрок высшей бейсбольной лиги<br>**Хобби:** Отдых на природе, компьютерные игры<br>**Цель:** Быть хорошим примером для двух сыновей | **Имя:** Ian Stormbringer<br>**Родной город:** Vesper<br>**Профессия:** Паладин и Лидер Гильдии<br>**Хобби:** Исследование подземелий, квесты, помощь девушкам, находящимся в беде<br>**Цель:** Быть хорошим примером для жителей Британнии |
| | **Имя:** Ed<br>**Родной город:** Лос-Анджелес<br>**Профессия:** 3D-аниматор<br>**Хобби:** Сноубординг, баскетбол и классические видеоигры<br>**Цель:** Работать над новой трилогией "Звездных Войн" | **Имя:** Bane<br>**Родной город:** Britain<br>**Профессия:** Мастер Гильдии<br>**Хобби:** Охота за сокровищами, работа в качестве наемника<br>**Цель:** Построить замок |
| | **Имя:** Tes<br>**Родной город:** Гонолулу<br>**Профессия:** Дизайнер свадебных платьев<br>**Хобби:** Дизайн интерьеров, рисование маслом, походы по магазинам<br>**Цель:** Разрабатывать костюмы для звезд Голливуда | **Имя:** Freefall<br>**Родной город:** Ocllo<br>**Профессия:** Швея<br>**Хобби:** Охота, пошивка кожаной одежды<br>**Цель:** Построить большой магазин |
| | **Имя:** Kyoko<br>**Родной город:** Токио<br>**Профессия:** Внештатный писатель<br>**Хобби:** Путешествия, просмотр кинофильмов<br>**Цель:** Быть главным редактором | **Имя:** Fatima<br>**Родной город:** Delucia<br>**Профессия:** Портниха<br>**Хобби:** Пошивка кожаной одежды, создание собственных магазинов<br>**Цель:** Обвенчаться |







Отдельно я хочу рассказать о драконах. Драконы являются очень мудрой и очень древней расой. Они страшны в гневе, но по природе своей не являются жестокими. Тот, кто утверждает обратное, говорит неправду. Известно, что, подобно людям, драконы руководствуются не инстинктами и делают выбор, продиктованный разумом. И подобно людям, они, бывает, впадают в бешенство и нападают на беззащитных людей. Но, как правило, если человек погибает во время схватки с драконом, это вина человека, который по своей глупости решил напасть на дракона, пытаясь завладеть его сокровищами. Любовь к золоту является одной из двух основных особенностей драконьей расы. Вторая особенность — это магическая природа драконов. Именно благодаря магии они способны летать, передвигая свое тело, весящее многие сотни, а иногда и тысячи стонов. Кровь драконов очень ценится благодаря ее большой магической силе. Я видел драконов, прирученных людьми. Их хозяева рассказывали мне, что на войне эти создания просто ужасны. Вид дракона, изрыгающего пламя, способен обратить в бегство даже очень сильного противника. Если же каждая из сталкивающихся сторон имеет одного или нескольких драконов, то происходит битва настолько ужасная, что еще много столетий спустя люди рассказывают о ней легенды. Драконы живут в пещерах и подземельях, и никто из соседствующих с ними монстров не трогает их. Продолжительность жизни драконов измеряется тысячелетиями, и поскольку они никогда не прекращают расти, то самые старейшие из них достигают колоссальнейших размеров...

Свеча почти угасла, и через окно я вижу рождение нового дня. У меня есть еще пара часов до того, как я отправлюсь в дорогу. Каждый, кто приходит сюда, сам выбирает свой дальнейший путь. Можно стать магом, вором, ремесленником, воином, целителем, бардом. Можно открыть свою лавочку, купить дом или даже замок, проводить время в битвах с монстрами, или же сидеть в таверне, пить, играть в карты и беседовать с другими посетителями. Любители путешествовать могут исследовать необозримые просторы Британнии, передвигаясь пешком, или на лошади, или даже на собственном корабле. Те же, кому необходимо быстро перемещаться с места на место, могут использовать лунные врата, лунные камни или специальные заклинания. Герои, которые жаждут прославиться в эпических сражениях, легко могут получить такой шанс, присоединившись к какой-нибудь из существующих гильдий или же создав свою.

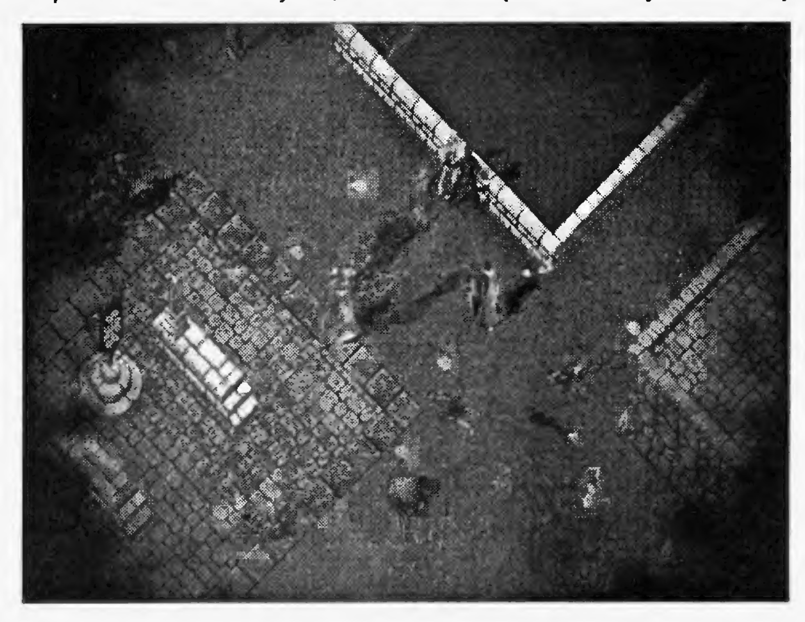
Думаю, гильдиям стоит уделить некоторое внимание, поскольку они играют важную роль в жизни этого мира. Британния разделена на три части, называемые фасетами, — Trammel, Ilshenar и Felucca. Правила Trammel'a — фасета, в котором появляются все новые жители Британнии, — и Ilshenar'a — самого нового фасета — запрещают жителям убивать друг друга, разрешается лишь убийство монстров и животных.

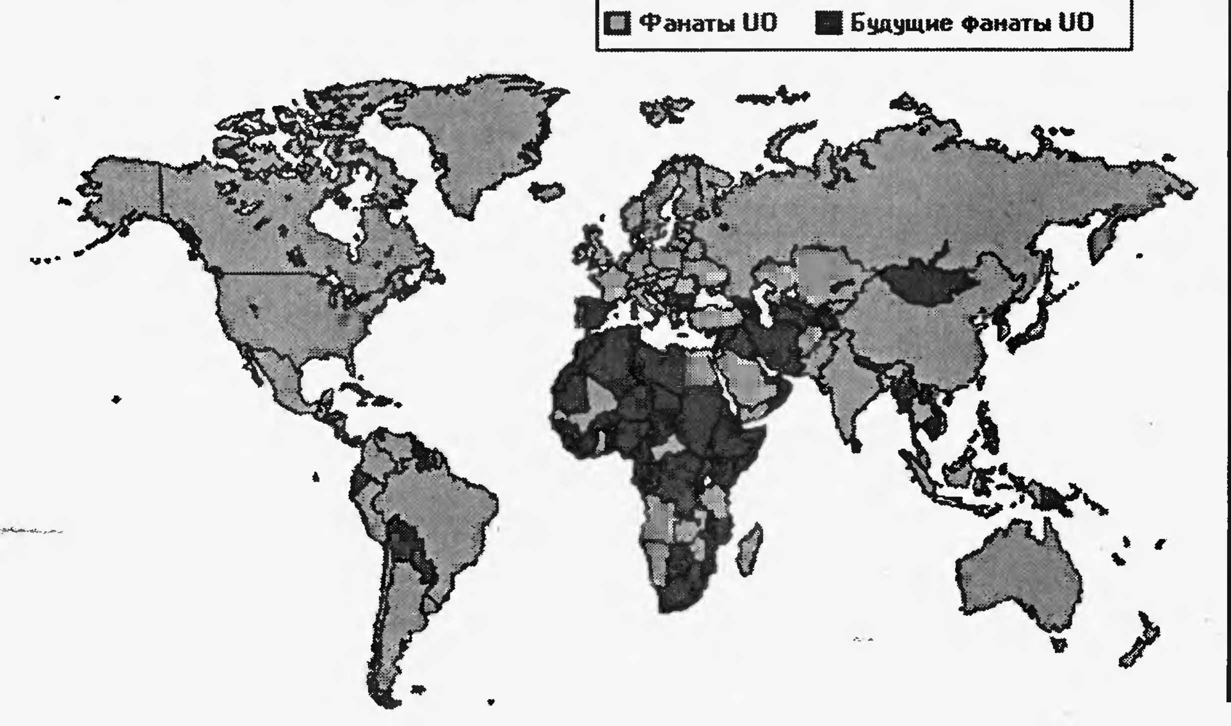
Исключение делается лишь для гильдий, ведущих войны с другими гильдиями. Во время войны членам одной гильдии разрешается убивать членов гильдии, с которой они враждуют. Что касается последнего фасета под названием Felucca, то его правила позволяют проводить битвы между людьми. Это означает, что в Felucca за пределами города вы легко можете быть убиты первым же встречным или же сами убить, кого пожелаете. Я был в последнем фасете. Как мне показалось, географически он похож на Trammel, как бы параллельный мир, но при этом повсюду чувствуется присутствие смерти. Пронизывающий ветер не колышет деревьев, стоящих без листвы. Всюду видны могилы, побелевшие кости людей и животных. Когда я искал лунные врата, для того чтобы перенестись обратно в Trammel, двое незнакомцев совершенно беспричинно напали на меня. Мне удалось обратить их в бегство, но моя кровь хлестала из глубоких ран на руках и груди, заливая клинок и смешиваясь с кровью тех негодяев. Если бы не магические эликсиры, то я вернулся бы в Trammel в образе привидения, потеряв всю добычу, накопленную за поход...

Итак, если вы желаете славы, то вступайте в какую-нибудь гильдию. Если же вас не привлекает силовое разрешение локальных проблем, а вы желаете бороться за торжество добра или зла, то вам путь в гильдию Порядка или Хаоса, которые постоянно ведут войны друг с другом. Если же вы индивидуалист и хотите в одиночку потрясти мир, что ж, у вас впереди целая жизнь и много возможностей. Помните, что ваши поступки определяют вашу репутацию, которая во многом влияет на ваше будущее. Каждый житель Британнии имеет репутацию, которая определяется известностью и кармой. Будете совершать героические поступки — и ваша известность будет расти. Будете творить добро — и тогда ваша карма будет улучшаться. Будете творить зло — и она будет ухудшаться. Достигнув наивысшей степени известности, вы получите титул Лорда или Леди, и карма будет определять, кто будет вас уважать, а кто ненавидеть...

Пришла пора заканчивать повествование. Прошу прощения за не очень гладкий слог. Я не мастер рассказывать. То, что я написал, это всего лишь ничтожная крупица волшебного мира Британнии. Попав сюда, вы познаете многое из того, что осталось скрытым от меня...

Сергей Иванчегло
(come-from-beyond@mail.ru)





# Мигаем и играем, или Недорого и сердито, часть 12

**Вот и прошел ровно год с того дня, когда в "ВР" появилась первая статья серии "Недорого и сердито".**

Все это время я получал электронные письма с отзывами и предложениями любителей игры не посредством клавиатуры, а исключительно при помощи специализированных устройств и приспособлений.

Письма были самые разные, в основном — одобрительные и поощряющие, за что большое спасибо их авторам. Впрочем, не обошлось и без критических замечаний. Ну что же, и за них спасибо. Учтем...

Итак, вернемся к нашим девайсам.

Во всем ряде устройств, о которых я рассказывал в течение года, как-то отдельно стояли мышки, являющиеся, по сути, не такими уж и необычными девайсами. К этим хвостатым и даже бесхвостым грызунам все давно привыкли и уже не считают их чем-то экзотическим. Однако, как ни странно, существуют мышки, предназначенные исключительно для игры, а не для работы.

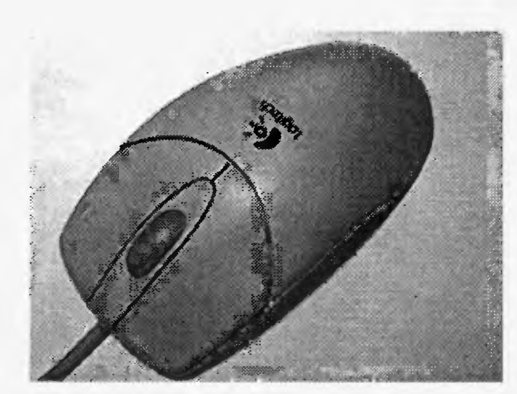
Об одной из таких мышек я и хочу вам рассказать.

Однако о ней позже, а начнем, пожалуй, с самой простой и неприхотливой мышки от фирмы Logitech, которая даже не имеет звучного имени, а называется просто:

### Logitech M-S48a

Данная мышка является, пожалуй, самой дешевой из всех описываемых сегодня. Она не оптическая, а обыкновенная (с шариком), не имеет особых дизайнерских изысков вроде разноцветных корпусов или дополнительных кнопок, не требует установки дополнительных драйверов и подключается исключительно к порту PS/2.

Кстати, ко мне в руки она попала упакованной в обыкновенный полиэтиленовый пакетик с интересной надписью на нескольких языках, гласящей: "Для продаж ТОЛЬКО с новыми компьютерами". Смеха ради я залез на известный белорусский компьютерный прайс-лист KOSHT.COM и с интересом отметил, что данная мышка значится в списке розничных товаров далеко не одной компьютерной фирмы. Интересно, заставляют ли они покупателей приобретать в придачу к мышке еще и компьютер?:) Впрочем, я отвлекся...




Мышка M-S48a имеет приятный эргономичный дизайн и удобно лежит в ладони, причем в силу того, что дизайн у мышки, что называется, "симметричный", ее без проблем могут использовать как правши, так и левши. Стоит отметить, что "симметричный" дизайн наблюдается практически у всех мышек от Logitech. Клавиши немного упругие, но мягкие при нажатии, а резиновый ролик скроллинга поворачивается довольно легко и хоть немного и пощелкивает при повороте, но не так раздражающе, как у рассмотренной мной в прошлом номере мышки Logitech Wheel Mouse, впрочем, это лишь дело вкуса.

Длина кабеля у данного устройства составляет почти два метра, что позволяет эксплуатировать мышь, когда системный блок находится от вас в некотором отдалении.

Для тестирования игровых функций мышки я использовал вот какие игры:

— StarCraft Brood War;
— Sims;
— Quake 3 Arena;
— Братья Пилоты: Дело о серийном маньяке.

Мышка прекрасно подружилась со всеми четырьмя играми, но, откровенно говоря, играть с ее помощью в Quake я бы не советовал. Немного удлиненный и прямой (симметричный) дизайн мышки не позволяет держать ее прямо в пальцах (а ведь именно так держит мышки большинство "квакеров"), что сказывается на точности стрельбы по виртуальным соперникам. Кроме того, рука устает довольно быстро.

В общем, "квакерам", "анриловцам" и прочим "каунтер-страйкерам" я бы посоветовал выбрать что-нибудь более подходящее, пусть и немного дороже.

Кстати, мышка M-S48a в большинстве компьютерных фирм стоит что-то около 10-ти долларов, что, учитывая известную марку и высокое качество, очень даже умеренно.

Идем дальше...

### Logitech iFeel Mouse

Данная мышка является довольно непривычным для нашего пользователя устройством. Все дело в том, что при работе с ней вы можете... "чувствовать" свой "виндосовский" "Рабочий стол" в прямом смысле этого слова.



Когда вы совершаете то или иное действие мышкой, например, наводите ее на какую-то кнопку на экране, перемещаете или раздвигаете рабочее окно, при помощи бокового бегунка пролистываете текст на экране... на все это мышь iFeel Mouse будет реагировать.

Дизайн мышки iFeel Mouse ничем не отличается от описанных мной в прошлом номере мышек Logitech Wheel Mouse и Logitech Pilot Wheel Mouse Optical.

Все то же удобство использования как для правшей, так и для левшей. Все те же мягкие для нажатия кнопки и все тот же тугой ролик, вращающийся с вибрирующими пощелкиваниями... Даже все тот же полупрозрачный синеватый корпус, сквозь который пробивается свет красного светоизлучателя.

Да-да, эта мышь тоже оптическая и действует по тому же принципу, что и упомянутые две мышки. Так что описывать этот самый принцип я не буду, просто посмотрите мою статью "Недорого и сердито. Часть 11" в прошлом номере или загляните сюда: www.nestor.minsk.by/vr/vr0109/vr10911.html

Что касается цвета верхней части, то он на этот раз не синий и даже не белый, а серовато-голубой.

Клавиши — светло-серые, с отливом. В общем, симпатичная на вид "игрушка".

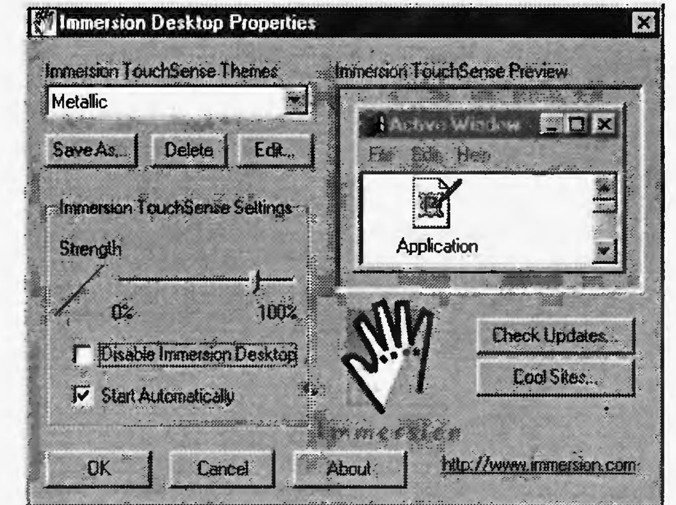
В коробке, кроме самой мышки, находился компакт-диск с драйверами, а также две книжки с мануалами на шести языках (как это обычно бывает у Logitech — без русского).

Первая книжка рассказывает, что, собственно, мышка собой представляет, а вторая подробно описывает все действия по настройке программы, управляющей функцией "отдачи".

Только учтите, это НЕ Force Feed Back! Это что-то вроде Vibration Feed Back, но по-своему.

Впрочем, вернемся к программе.

Называется она Immersion Desktop и после установки укладывается в "трей" в виде иконки, кликнув на которую два раза, вы увидите что-то вроде этого:




В данном окошке вы можете выбрать одну из восьми вибрационных схем, в соответствии с которыми мышка будет реагировать на "виртуальные раздражители". Кроме того, реакцию на ту или иную кнопку (программа это тоже понимает) можно редактировать. Отдельным бегунком можно регулировать и силу "отдачи". Описать словами все схемы просто невозможно, это надо просто почувствовать, и вы в итоге наверняка испытаете просто "непередаваемые ачучения" (с) Петросян:)

В играх (см. выше) мышка вела себя, как самая обычная. Разве что иногда реагировала на кнопки, но как-то неестественно и нелогично. Просто "хрюкнет" и все, без всякой системы.

Кстати, если вам на некоторое время наскучат эти подергивания и виброподвывания, их можно просто отключить, поставив "галочку" в соответствующем окошке меню управления.

Небольшой размер мыши и аккуратный дизайн способствуют комфортной игре во все перечисленные игры, включая Quake, однако исключительно игровой ее все же назвать нельзя. Мышь скорее подойдет любителям всяких оригинальностей, которые постоянно работают с windows-приложениями.

Мышь iFeel Mouse подключается исключительно к порту USB и стоит 60 долларов.

Теперь же давайте рассмотрим оптическую и мигающую мышку, но на этот раз от другой фирмы и с большим количеством кнопок.

### Genius NetScroll Optical

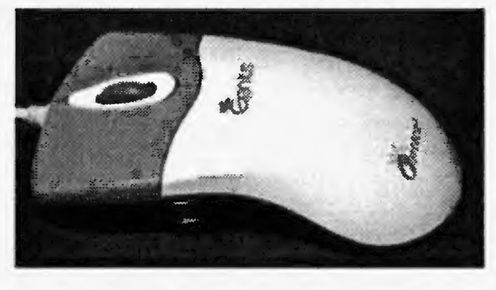
Начнем с комплектации. Кроме мышки в коробке я нашел:

Две дискеты с драйверами и сервисным софтом, причем на одной дискете находились драйвера для Win2000, а на другой — для Win98.

Переходник USB to PS/2.

Книжку с мануалом на нескольких языках, почему-то кроме русского, что странно, ибо буквально все до сих пор тестируемые мною устройства от Genius в своем мануале имели русский раздел.

Как вы сами можете убедиться, данная мышка целиком и полностью предназначена для правшей, ибо имеет, кроме соответствующего дизайна, еще и две дополнительные кнопки для большого пальца правой руки (мизинцем левой руки на эти кнопки нажимать крайне неудобно).




Размеры мышки достаточно велики, особенно если сравнить их с размерами двух предыдущих мышек. Кроме того, кнопки на ней довольно тугие, зато ролик скроллинга между кнопками вращается очень мягко и почти не "трещит".

Принцип работы мышки Genius NetScroll Optical аналогичен вышеописанной iFeel Mouse. Тот же красный светодиод, тот же фотодатчик, вот только корпус непрозрачный, и при работе с мышкой вы сможете увидеть только, как мигают полупрозрачные дополнительные клавиши синего цвета.

Как выяснилось из документации, оптический сенсор данной мышки обрабатывает 1,500 сигналов в секунду, что позволяет использовать ее даже в профессиональной деятельности.

Отдельно хочется остановиться на двух дополнительных кнопках (кстати, клавиш на мышке целых 5: 2 основных, одна под роликом и две дополнительных под большим пальцем). Помимо того, что они эффектно светятся, данные кнопки могут взять на себя ряд дополнительных функций, которые программируются в специальном меню программы, устанавливающейся вместе с драйверами.

Лично я сразу же запрограммировал одну из клавиш как кнопку "Alt" на клавиатуре. И теперь лишь с помощью мышки, удерживая дополнительную и первую кнопку, я могу без проблем отметить в Word'e часть текста по вертикали (знающие меня поймут).

Впрочем, возможных функций там в меню вполне достаточно, выбрать есть из чего.

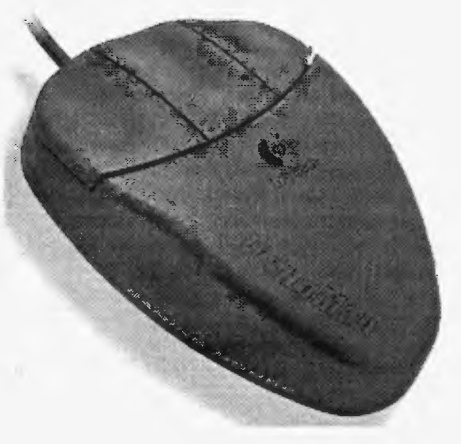
В играх Мышь себя вела вполне прилично, но, как и в первом случае, в Quake с ней играть не слишком удобно. Однако большим плюсом для нее могут стать две дополнительные клавиши, на которые можно "повесить" какие-то дополнительные игровые функции.

Стоит же Genius NetScroll Optical около 30-ти долларов, и, откровенно говоря, эти затраты вполне оправданы.

Ну, и наконец, самое главное! Настоящая игровая мышка от фирмы Logitech под названием...

### Logitech Wingman Gaming Mouse

Скажу вам сразу, ни я, ни, наверняка, вы более оригинальной по форме мышки никогда не видели.



Скажу больше, как показала практика, именно такая форма просто идеально подходит для 3D-экшенов. Для тестирования мышки с последними я использовал вышеупомянутый Quake 3 Arena и уже немного устаревшую, но все равно симпатичную и оригинальную игру SHOGO Mobile Armor Division. Последняя прилагалась в придачу к мышке (читай — находилась в упаковке вместе с мышкой, драйверами, мануалом и переходником USB to PS/2).

Объясню причину своих восторгов.

Дело в том, что, играя в тот же Quake с мышкой Wingman Gaming Mouse, вы наверняка почувствуете истинный комфорт. Несмотря на то, что мышь не оптическая, а обычная, она обладает превосходной динамикой, плавностью и легкостью хода, точностью позиционирования и нажатия на кнопки. Кроме того, функция разгона встроена прямо в сервисную программу Wingman Gaming Mouse.

И вот что еще... Долгое время именно эта прелесть являлась официальной мышью CPL (профессиональной лиги компьютерных игроков).

Хочу дать только один совет по пользованию Wingman Gaming Mouse.

Во время игры мышку следует держать кончиками пальцев, не опуская ладонь на основание, а все движения совершать одной кистью руки.

Может, сразу и не получится, но со временем, когда привыкнете, уверен, результаты вас приятно удивят. Кстати, под большим пальцем на корпусе мышки имеется небольшое углубления для более точных движений.

Кроме того, ставший уже традиционным ролик скроллинга в этой мышке заменен на классическую кнопку, которую можно запрограммировать по своему вкусу.

Да, чуть не забыл! При помощи Wingman Gaming Mouse, конечно же, можно играть и в другие игры. Она прекрасно себя в них ведет, но поверьте — для жанра 3D-action эта мышь просто создана.

Ну, а стоит это чудо всего около сорока долларов, что для истинного геймера после знакомства с этим устройством покажется сущей чепухой.

Да! Не забудьте обзавестись хорошим ковриком, например, вроде коврика из коры пробкового дуба, о котором я рассказал вам в прошлом номере. В компании с ним эта мышь работает еще лучше.

SilentMan
SilentMan@tut.by

**Мыши Logitech M-S48a и Genius NetScroll Optical предоставлены фирмой "Ронгбук".**

**Мыши Logitech Wingman Gaming Mouse и Logitech iFeel Mouse предоставлены фирмой "БелКанТон"**

# Очередная порция flash-развлечений

Как бы ни хотелось уйти в сторону от flash-индустрии, но не получается. Вот и в этот раз свое повествование я поведу именно на эту тему. Ибо само слово "развлечение" подразумевает игры, да и с помощью чего еще можно расслабиться и отдохнуть? А приглашаю я вас сегодня посетить сайт http://www.kf.ee/flash, на котором собрана огромнейшая, умопомрачительнейшая коллекция различных вариантов применения flash-анимации. Основные разделы сайта: Новости, Игры, Аудио/Видео, Приколы, Сериалы, Мультлото. Сейчас хотелось бы поподробнее остановиться на каждом из них.

## Игры

Я думаю, из названия ясно, что здесь вы можете найти некоторое количество flash-игр. Некоторое количество — конечно, мягко сказано, здесь их около пяти десятков.

**Simone** — просто конкурс авторского танца. Правда, участница только одна, да и судья тоже присутствует в единственном числе. Вы же, как ни странно, руководите действиями танцующей девушки — Simone. Танцует она иногда красиво, иногда не очень, все зависит только от вас.

**Алкометр** — вы когда-нибудь стреляли из огнестрельного оружия? Если нет, то вам предоставляется такая возможность, но в Интернете. Правда, перед стрельбами вам нальют грамм этак триста, и поэтому из-за дрожащей руки с меткостью будут определенные трудности. Да и огнестрельное оружие доверят вашим "трезвым" рукам не сразу. Потренируетесь сначала на рогатке и арбалете, а уж потом — револьвер, гранатомет...

**Бокс** — выпили кружку- другую пивка, и потянуло размяться? На ком потренироваться в своем боксерском мастерстве, как не на боксере, а? Почти реальный боксерский поединок, только ринга не хватает. Да и соперник достался не из легких. Так и норовит вас в "лицо" ударить. Но за это его необходимо проучить. Поднадаем негодяю...

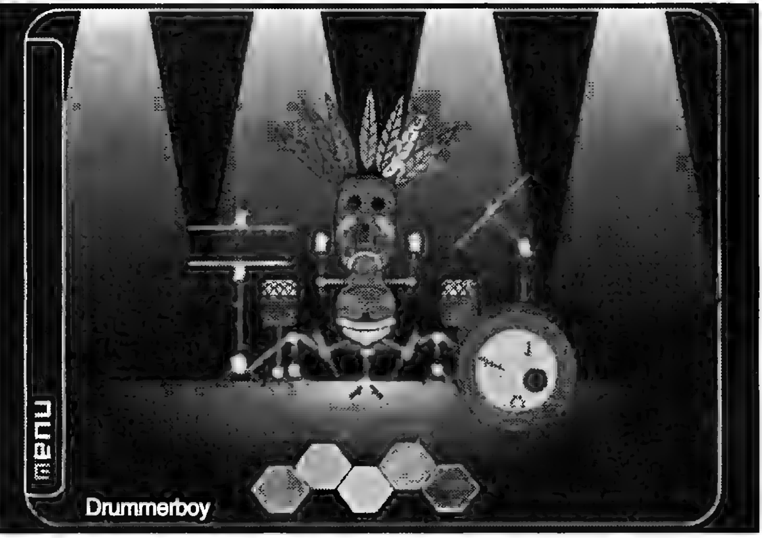
**Ninja** — вы, несложно догадаться, и есть самый настоящий ниндзя. Все необходимые атрибуты при вас — и меч, и кимоно, и сосредоточенно-медитирующее выражение лица. Ну прям не подходи... А тут какая-то муха жить мешает. Подрежем ей, такой назойливой, крылышки? Только вот не у всякого получится — испытайте себя!

**Виселица** — прообраз русской игры "виселица", только на английском языке. Темы слов — штаты США, части тела и др. Вам необходимо отгадать слово, назвав при этом как можно меньше неправильных букв. Иначе в жертву вашей необразованности будет принесена человеческая жизнь...

**Бар одиноких сердец** — не хотите попробовать себя в роли бармена или барвумена?:-) Только учтите, что посетители — народ неспокойный, иногда грубят, ругаются. А у бармена всего лишь три таблетки валидола. Ох, нервы, нервы, нервы... Вы издевались над старым и больным человеком. Мало того — вы просто убили его...

**Охота на Санта-Клауса** — представьте себя в роли ракетчика-зенитчика. Картина не очень, да? Ну, что же поделаешь... А поражать вам придется довольно необычный летающий объект. Шахта с ракетой есть, Санта- Клаус на горизонте — почему бы не подбить его раз-другой? :)

**Покидаемся мешочками** — два молодых таких человека, одним из которых, собственно, вы и управляете, швыряются друг в друга не на жизнь, а на смерть целлофановыми пакетами с довольно непонятным




содержимым. Кто в кого больше раз попадет, зависит только от вас. А что касается непонятного содержимого пакетиков, то эту тайну вы раскроете для себя в заставке перед игрой. Будете немного удивлены...

**Убить Децла** — это, можно сказать, русская народная игра. Потому что этого "популярного" исполнителя народных песен мало кто воспринимает. Поэтому и придумали такую вот жестокую игру. Так что не рекомендую в нее играть несовершеннолетним, людям пенсионного возраста и с расстроенной нервной системой.

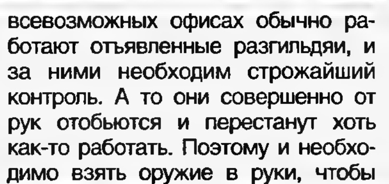
**Tom & Jerry** — игра, в которой главные действующие лица — герои знаменитого мультфильма Том и Джери. Вы — Jerry, должны собирать кусочки сыра, разбросанные по комнате, а когда прозвенит звоночек, возвращаться в щель в стенке. За вами носится злорадный и неутомимый Том, не попадитесь к нему в лапы!

**Frog Bender 2000** — нажимая кнопочки на миксере, мы приводим лягушку в неописуемый восторг:)) Однако делайте это постепенно и осторожно, а то ведь кто знает, что от таких ощущений может получиться. Так что жмем на кнопочки не спеша и по порядку.

**Gopher War** — охота на бобров. Эти наглые и невоспитанные животные выкидывают всякие непристойности и дразнятся. За это они непременно получат свое. Наказание будет жестокое, ибо в ваши руки попали различные стреляющие и взрывающиеся предметы.

**Gasattack** — уже в который раз вам необходимо встать на защиту нашей планеты, солнечной системы, галактики, вселенной и еще чего-нибудь. Однако на этот раз средства борьбы с инопланетными захватчиками будут, как бы это сказать, оригинальные. Газы едкие и особо ядовитые, послегороховые...:-))

**Pingslip** — игра-развлекаловка для начальников всех мастей. Во



всевозможных офисах обычно работают отъявленные разгильдяи, и за ними необходим строжайший контроль. А то они совершенно от рук отобьются и перестанут хоть как-то работать. Поэтому и необходимо взять оружие в руки, чтобы




привести подчиненных в чувство. Правда, стреляет это оружие туалетной бумагой:-))

**Drummerboy** — это просто суперпупербарабанная потеха. Какой-то парень из неизвестного африканского племени типа тумба-юмба залез за барабанную установку. А лупит он в барабаны будь здоров. Только вот с координацией движений у него непады. Так что музыку создавать он будет под вашим чутким руководством.

**A-Blast Liberation** — самый настоящий массовый отстрел привидений. Причем не вручную, как какие-то там охотники за привидениями, а на боевой машине. Правда, машина эта ну совсем неживая: летает медленно, стреляет вообще непонятно как. В общем, придется попотеть.

Целая куча топ-ганов, космических и не только: **IBP rocket, Flashfighter, Galaxy, Flabrigate, Deathstar, Blaster, Asteriod belt**, и во всех — вы, бравый солдат, не, даже летчик своей отчизны, вставший на защиту всего доброго и светлого, лет этак двадцати или, не дай бог, сорока, оставивший дома любимую супругу (не дай бог, супруга), двоих сыновей (не дай бог, семерых дочерей) и отправившийся по тяжелым военным дорогам на смертный бой с силами зла...

Еще несколько игр, так сказать, одного поля ягоды, главное в них — тонкий расчет и виртуозное управление воздушными и не только средствами передвижения.

**Lander** — тренировка на точность приземления. Вам доверен огромный космический корабль и поставлена задача аккуратно приземлить или прилунить его. Ну а ответственность за то, что с ним будет происходить дальше, лежит исключительно на вас.

**Minicar** — здесь в полете вам придется управлять вовсе не самолетом, а маааааленьким таким автомобильчиком, за рулем которого находится камикадзе, да еще и нетрезвый, скорее всего. Главное в этой гейме — точность и расчетливость.

**Minihero** — похожа на предыдущую игру. С одним лишь отличием: вместо маааааленького такого автомобильчика вы руководите действиями столь же небольшого человечка. Это, наверное, выживший водитель того транспортного средства, которому не хватило острых ощущений.

**Deathstar** — электронная лапта:) Я не знаю, как еще обозвать эту игру... Две большие стены, один большой металлический шар, который скачет туда-сюда и пытается разнести их вдребезги, два больших щита, которыми необходимо защищать стены. Одним из них управляете вы, а другим — компьютер.




**El Emigrante game** — значится, так: вы — не кто иной как мексиканский эмигрант, пытающийся пересечь границу с соединенными штутами амэрики. Но эта идея вовсе не по нраву амэриканьским полицейским, которые так и норовят вас задавить. Необходимо как можно дольше сматываться от полиции всеми правдами и неправдами.

**Охота** — 15 копеек за игру, как в старые добрые времена, в зале игровых автоматов:) совет начинающим: не стреляйте в лосей, за них всего 5 очков дают, а для призовой игры надобно все 200 набрать!

**Домашние монстры** — вот что остается от мухи, если вдарить по ней мухобойкой. Время за этим занятием летит совершенно незаметно, особенно на работе.

## Мультлото

**В этом разделе собрана просто неприличных размеров коллекция мультипликации. Мультиков здесь действительно много, и описывать все не хватит ни места, ни времени, ни терпения. Так что заходите и смотрите сами, не пожалеете. Хотя можно привести примеры наиболее запомнившихся мне творений.**

Побег из тюрьмы, Рождественская история (просто супер), Остерегайтесь пить пиво в космосе:-), Все свое вожу с собой, или Зачем в туалете катапульта:), Газировка — напиток не для любви, Reacreation — Бог создал мир за 7 дней, и кто-то воспроизвел это в мультике. Довольно красиво сделано... Hidey — попросту прятки. Великолепное озвучивание анимации, Tiny DJ — ди-джей-коротышка, хороший сюжет, но немного грустный мультик, Корова спасается бегством от своего фермера — садомазохиста, Diablo — мультролик, посвященный известнейшей игре Diablo. Немецкие фаны постарались




на славу, изобразив битву Варвара со скелетом, The Final Task — последнее задание самурая — разрубить на кусочки злого демона. Очень профессионально сделано, типаж у самурая еще тот!, Welcome back — собака — друг человека! Ну очень подхалимная собачка у этого мужичка из мультика, тапочки носит, газету вслух читает..., Special agent — задание специального агента Кимбла — Билл Гейтс собственной персоной! Гляньте, как маленький Билли в штаны наклал:), Bad Boy in Snail Killer — плохой мальчик, или Месть улитки:) Весьма потешный и поучительный сюжет: не обижайте братьев наших меньших!, Dogfight — Собачья битва. Как Вы думаете, кто смог победить такого тренированного монстра?:).

## Мультсериалы

**Тут собраны тоже мультики, но уже составляющие некое подобие телесериалов, не "Санта-Барбара", но все же...**

**Superfly** — 3 классных мультика про супермуху, я бы сказал, про супернаглую и бесстрашную бестию:)

**El Emigrante** — мечта каждого мексиканца — нелегально свалить в USA. Истории из приграничного городка. Точнее, из бара El Emigrante, который находится почти на контрольной разделительной полосе:)

**МАСЯНЯ** — автор МАСЯНИ предупреждает, что не несет никакой ответственности за то, что связано с последствиями от просмотра сих произведений — короче, всячески открещивается и отнекивается...

**Alpha Zekko** — космический мультсериал. Роботы-захватчики напали на планету добрых привидений в поисках источника энергии. 5 эпизодов.

## Аудио\Видео

Этот раздел придется по нраву любителям музыки, ибо собраны здесь мультпародии на видеоклипы различных групп и исполнителей. Среди них вы можете найти Бэкстрит Бойс, Лимп Бизкит, Бритни Спирс, Боба Марли, Битлз, Эминема, Мадонну и др. Однако это еще не все — в эту славную компанию попал и В.В. Путин, исполняющий гимн Российской Федерации.

Ну, на сегодня, пожалуй, достаточно мультиков с играми. Потому что это такая вещь — не отвяжешься от них. А ведь собирался продолжить рассказ об MP3 и юморе... Придется отложить до следующего раза. А еще хотелось бы услышать ваше мнение насчет открытия в Путеводителе некого подобия рубрики "вопрос-ответ", в которой вы могли бы получать исчерпывающую информацию на интересующие вас темы, касающиеся путешествий по сети Интернет. Свои вопросы, пожелания и предложения присылайте на адрес i-news@nestor.minsk.by.

**Подготовил Dimasan**

# Ответ квакера на статью "Why not Unreal?"

**В данной статье я попытаюсь уравнять Q3 и UT, тогда как в статье "Why not Unreal" q3 всячески подвергался унижениям и гонениям, а UT возносился на недосягаемые высоты.**

Я очень рад, что последнее время редакция ВР уделяет много внимания Q3, и мне кажется, что это связано с упадком популярности этой игры в широких кругах. Причина может быть одна: появления более простых игр, не требующих высокого мастерства и упорных тренировок (я имею в виду небезызвестный мод для HalfLife "CS"). В этом отношении Q3 и UT равны на сто процентов, так как популярны только в узком кругу. Далее я попробую сравнить Q3 и UT, опираясь на вышеуказанную статью и имея БОЛЬШИЙ опыт общения с Q3, чем автор той самой статьи. Итак, пройдемся по пунктам:

*"–UT: лучший в мире AI бот (это выдумал не я — общепризнанный факт, согласится даже самый заядлый квакер)."* — Нет, квакер не согласится. В связи с разработкой различных версий OSP мода уровень интеллекта бота значительно вырос. Привожу примеры: боты стали использовать оружие исходя из определенной ситуации (расстояние, ущерб себе и врагу), боты довольно-таки умно уходят от атак, а не прут, как танки, с 15 хелсами, подсчитывают рулезы (Armor, mega-health), делают попытки удержать контроль над уровнем. Просто когда профессионал рвет бота в минуса, это не значит, что виноват бот, это говорит о высоком уровне игрока, а автор, видя это, сделал своевременные выводы.

*"–UT: режим игры DOMINATION — идеальный способ проверить слаженность действий команды игроков в сетевой игре — любой ценой удерживать контрольные точки, это что-то новенькое! –Q3: такой режим отсутствует."* — Опять же автор, как говорится, ляпнул, не имея понятия о реальном тимплее в Q3. В TDM имеется очень много стратегий, даже я скажу больше: сколько команд, столько и стратегий. А игра от точек является стандартной тактикой на сегодняшний день, и этим никого не удивишь. Кстати, большинство чемпионатов по Q3 проходят как TDM (team deathmatch), имея два устоявшихся стандарта: 2x2 и 4x4. Как мы видим, в этом отношении Q3 не то что равен UT, но даже и превосходит его.

*"–UT: режим игры ASSAULT (почувствуй себя спецназовцем)... –Q3: такой режим отсутствует."* — Да, чего нет, того нет.

*"–UT: как это ни странно, попытка сюжета (кровавый турнир будущего), его развитие (участие вашего героя) и логическое завершение (стильные кубки, схватка с чемпионом и церемония награждения Лучшего воина вселенной). –Q3: сюжет? На фиг нужен! Ведь квакеры бьют себя кулаками в грудь — QUAKE3 он ведь только Арена и только для сети, а одиночка — так, побаловаться. Я с вами согласен, господа квакеры, но уж извольте, общественность должна знать все достоинства и недостатки."* — Хочу заметить, сюжет в Q3 абсолютно идентичен сюжету из UT, такой же турнир в далеком будущем, такое же прохождение вашего любимого героя по трупам поверженных врагов, тур за туром, и наконец финал... Чемпион... И все лавры достаются победителю. Конечно, как и в большинстве шутеров, есть простой линейный сюжет. Так чем же в этом случае UT превосходит Q3? Да ничем!

*"–UT: поддержка мутаторов, коренным образом меняющих ход игры, изменяя гравитацию, арсенал доступного оружия, параметры моделей, другие настройки (все, что угодно). Низкая гравитация и по винтовке на хапу — снеси десяток голов в полете!). –Q3: размечтались квакеры! Всем ползать по полу и стрелять, из чего Кармак разрешил!"* — Дааа... Дорогой ты мой человек, ты действительно судишь об игре, не имея ни малейшего понятия о ней. Знаешь ли ты, что такое "стрэйф джамп", "рокет джамп", "плазма джамп", "серкл джамп", "плазма климб" и т.д. и т.п.? Нет? Вот видишь! Человек, который грамотно использует физические свойства игры, не будет ползать по полу, он будет летать не хуже, чем Шумахер на своем Феррари. А насчет гравитации привожу пример: в конфиге, если хочешь, можно прописать "bind [любая клавиша] g_gravity [значение (по умолчанию 800)]" — и летай сколько влезет! Модели: не нравится стандартная модель в той же консоли — можно заменить голову Doom'a на Grunt'a или еще как-нибудь, можно поменять цвет, детализацию, характерные звуки модели и т.п., всего не перечислить. А Кармак, между прочим, никого стрелять не уполномочивал. Не нравится стрелять одним рокетом, пожалуйста, комбинируй стволы: выстрел из рэйла - 100%, добивай из рокета, плазмы или мошны... А можно еще сделать рокет джамп и придавить противника шафтом в воздухе, а потом еще и закидать гранатами. Как мы видим, и здесь Q3 не уступает UT, даже, может, превосходит!




*"–UT: возможность в режиме тренировки настроить абсолютно все: начиная от количества противников и их моделей, заканчивая уровнем их мастерства по четырем параметрам (включая скорость реакции, меткость, умение "уходить в сторону" и т.д.) + любимое оружие (!) каждого бота, его стиль игры (агрессивный, пассивный, осторожный)! –Q3: может еще настроить и его (бота) любимый способ размазывать по стенке мозги?"* — Про ботов я уже говорил, Q3 и в этом отношении не уступает ни на грамм UT, просто надо знать, где искать эти настройки. Хотя на данный момент наклепали столько дополнительных ботов под Q3, что можно и не заниматься их настройкой.

*"–UT: присутствие всяких приятных мелочей — HeadShot'ы...* [далее вырезано цензурой из-за бурной кровожадности автора]... *–Q3: попал в толстяка — он упал. Зарядил в труп — осталась мокрая лужа. Это все? Не убедительно..."* — Что я могу сказать по этому поводу... Поставь "cg_gibs 1", "com_blood 1" и наслаждайся кровью, кишками, мозгами и другими органами. А вот насчет попаданий в голову могу сказать только одно: квак слишком динамичная игрушка, чтоб с расстояния в 100 шагов целиться из какого-либо оружия в голову. На это уйдет уйма времени.

*"–UT: одно из самых весомых преимуществ — оружие. Нет, я не буду распрягать, как это делают квакеры, что "оружие лучше сбалансировано" или прочий отстой. Конкретный факт: как минимум ДВА РЕЖИМА СТРЕЛЬБЫ КАЖДОГО СТВОЛА, следовательно, больше просторов для разработки индивидуальной тактики использования каждого оружия. Яркий пример — Флак-пушка: первым режимом стреляет острыми осколками, летящими с огромной скоростью и отражающимися от стен, — идеально на средних расстояниях и позволяет уничтожить врага из-за угла (ну, господа квакеры, вам об этом только мечтать!), второй — навесная граната, разрывает на те же конечности с потрясным звуком, при соприкосновении с поверхностью (в случае промаха) снова разлетается на дробь, которая, в свою очередь, опять отражается от стен. Такие разные и необходимые режимы... И еще один удар в челюсть — 7 (семь!!!) режимов стрельбы Rocket Launcher'a! –Q3: Один. Совсем один..."* — Так, противопоставляю: "Флак-пушка", наверно, можно сравнить с Гренад-лаунчером, с помощью которого также можно убивать из-за угла ничуть не хуже, чем из этой штуки. Гранаты просто ооочень сильно отскакивают от стен, пола, потолка. Хм, "навесная граната", даже не знаю, что и сказать, в кваке такого оружия нет, это я признаю. Семь режимов рокета. Да, должно быть круто, но автор даже не подозревает, что можно творить с помощь одного единственного режима квакерского рокета: "рокет джамп" (даже несколько вариантов: простой вертикальный, под углом к полу примерно 45 градусов по диагонали, от стен по диагонали, низкий, высокий и т.д.) и "рокет климб" (рокет джамп перед стеной, летим вверх, потом от стены в воздухе еще один, летим к противоположной стене, от этой стены еще один, и таким образом можно долететь довольно-таки высоко), техника стрельбы... Тут вообще бесконечно можно рассказывать. Так что и здесь Q3 не хуже UT!

*"–UT: различный и неповторимый вид амуниций для каждой пушки — за километр понятно, к чему ты сейчас подберешь патроны (капсулы с зеленкой для биовинтовки, аккумуляторы для Pulse Gun, цилиндрические контейнеры с лезвиями для Ripper'a). –Q3: достали одинаковые "ящики", пока не разберешь на нем эмблему, не поймешь, что ты там подобрал."* — Для невооруженного глаза, конечно, не сразу понятно... Но если узнать, что для каждого оружия соответствует свой цвет, все становится понятным. Например: зеленый — это рэйл, красный сто процентов, что это рокет, оранжевый однозначно шотган и т.д. Многие матерые игроки ставят функцию cg_drawsimpleitems "1", это значит, что вместо симпатичных крутящихся ящиков будет квадратная эмблема данного девайса или патронов, это, кстати, очень удобно.

*"–UT: неповторимый дизайн уровней. Вы не ослышались — НЕПОВТОРИМЫЙ...* [подробности описания пейзажей различных уровней вырезаны]... *–Q3: подземелья, подземелья... Несколько замков, пусть даже местами с очень красивой декорацией..* [далее автор хает детализацию и обстановку карт]..." — Мое мнение, что карты в Q3 не должны быть высококачественно детализированы, все равно большинство игроков играет на низких текстурах (r_picmip 3-5), не из-за недостатка производительности железа, а из-за того, что вся эта красота только отвлекает от процесса игры. Главное — это способность карты предоставлять тому или иному игроку держать контроль над уровнем, удобство перемещения и т.п.

Подводя итог, хочется сказать, что я не имею ничего против UT. Я видел UT много раз, часто играл в эту игрушку, и также я являюсь ярым поклонником Q3 и довольно-таки неплохо разбираюсь в обоих шутерах. Но меня до глубины души потрясла статья "Why not Unreal?", как так автор может судить о Q3, если по статье так и видно, что он практически не видел эту игру?

**Искренне ваш [ExT,Vanessky]**
vanessky@aport2000.ru

# Н@ша почтА

**Всем привет! А у нас важная новость — новая рубрика! Точнее идея-то старая, зато рубрика новая:). Как вы уже поняли, в ней мы будем вместе читать ваши письма. Ну что — готовы к пилотному выпуску? Тогда поехали!**

В "ВР" каждый день приходит много писем от вас, уважаемые читатели. Самых разных, начиная от критики и похвал и заканчивая вопросами и предложениями, — спасибо вам за все письма, будьте уверены, что каждое письмо мы как минимум прочитаем и примем к сведению, а если сможем — поможем ответом или советом (или просто добрым словом;). В рубрике "Н@ша почта" мы (вернее, занимающий почетную должность почтальона, я:) будем публиковать самые интересные письма, пришедшие в "ВР" — некоторые прокомментируем, некоторые — оставим "как есть". Какая цель рубрики? Цель проста — наладить с вами полноценную обратную связь. Пишите нам все, что вы о нас думаете: принимается и критика, и похвалы, и вопросы, и советы и предложения — в общем, "все-все". Пишите, а мы уж со своей стороны тоже постараемся оперативно реагировать — не понравилась вам статья, например, а мы, прочитав ваше письмо, автора той статьи уволим;). Шучу, шучу. Обещаю, что все письма будут внимательно прочитаны, но не все, к сожалению, попадут в рубрику, так что пока будем довольствоваться малым — небольшой рубричкой, которая, я надеюсь, быстро разрастется до большой, матерой рубричищи:). Так что пишите, не стесняйтесь и не ленитесь — может быть, в скором времени мы даже конкурс на лучшее письмо введем (пока никаких призов не обещаем:). Сегодня я прокомментирую лишь одно письмецо, зато в следующем номере, я надеюсь, их будет побольше, заодно со следующего номера мы начинаем публиковать самые смешные письма в нашей рубрике под заголовком "Нарочно не придумаешь". Так что пишите — адрес, надеюсь, помните? Как нет?! Напоминаю. Электронный ящик редактора ВР — vr@nestor.minsk.by, мой личный — nickky@tut.by. Адрес для бумажных писем есть внизу на последней странице каждого номера (и этого тоже), но все же повторю его и здесь: 220113, г. Минск, а/я 563, "Виртуальные Радости". Пишите — ждем!

**К слову о рубрике "Вопрос-Ответ"**

Вот какое письмо недавно пришло в редакцию:

*"В рубрике "Вопрос-ответ" номера 8(20) за август 2001 г. наткнулся на странный ляпсус. Геймеры IRA и Н.Сергей задали один и тот же вопрос по прохождению игры Resident Evil 3 Nemesis. Вопрос хоть задан не совсем корректно, но игроку, прошедшему эту игру хотя бы раз, понятен. Правильная формулировка примерно следующая: "Как на заброшенном заводе, используемом Абреллой под лабораторию, подобрать частоту для очистки воды ультрафиолетом". Самое интересное, что оба геймера получили два разных, но одинаково неправильных ответа на свои вопросы. Ребята, вы там что ответы даете, используя чей-то левый солюшн, а саму игру и в глаза не видели? Какой там еще фонтан, какая еще вакцина? Это все эпизоды из середины игры, а речь-то про ее самый конец. Этот квестик — самое серьезное, что попалось мне в этой игре из загадок. Она является предпоследней загадкой, после нее только головоломка по включению (запуску/активации — нужное подчеркнуть) пушки, убивающей Немезиса. Может, вы все-таки попробуете переиграть этот эпизод да вспомнить что да как. А то ведь обидно за вас как-то становится. Нельзя же так с нами, геймерами малыми да неразумными, обходиться. Мы ведь и обидеться можем, закинуть любимый PC/ PS/ DS вместе с играми на полку дальнюю да забыть о них и вас на неопределенное время. А в это самое время заняться чем-нибудь "более полезным", по мнению моих родственников (подготовка к зиме, например). А как же вы без нас родимых проживете-то? А? Вот то-то и оно... С уважением, Mac'Nelly."*

Уважаемый Mac`Nelly! Вы, наверное, полагаете, что у нас в редакции существует целый отдел по "Вопросам и ответам", который только тем и занимается, что отвечает на ваши вопросы? Честно говоря, нам бы и одного человека хватило, который бы мог заняться только вопросами, но, увы и ах, такого человека у нас нет. На вопросы отвечают, по мере своих возможностей, авторы (и я в их числе). Разумеется, что поставить каждую игрушку и дойти до того места, на котором застрял вопрошающий, мы попросту не можем — нас ведь мало, а ваших вопросов — ой как много... Поэтому на то, что можем вспомнить, отвечаем сами, что-то, естественно, берем из *"левых солюшнов"* (как вы их окрестили). Если бы мы в самом деле *"пробовали переиграть да вспомнить, что да как"*, то максимум в каждом номере вы бы видели с полдесятка-десятков (а то и меньше) "проверенных" ответов — оно вам надо? И начались бы потом песни типа: "А че вы на мой вопрос не отвечаити? Савсем абарзели штоли?", а некоторые просто бы думали, что их письмо проигнорировали, воспользовавшись им не по назначению;). Поэтому нам думается, что "лучше больше" (да лучше) — ведь, согласитесь, где-то в 80% случаев мы попадаем в точку, используя солюшены/гайды к играм. Вот так вот. Хоть подготовка к зиме дело, несомненно, важное и полезное, но забрасывать на дальнюю полку PS/DS/PC не стоит (вообще я с трудом представляю, как можно забросить массивный PC на дальнюю полку;) — просто давайте будем чуток терпимее друг к другу, о`кей? А то ведь и вправду, как же мы без вас, родимых, проживем-то?:)

А ответ на теперь *"примерно правильную формулировку"* вопроса все же дал самый большой знаток Resident Evil в нашей редакции и прошедший вдоль и поперек игры этой серии Андрей Егоров, причем раненый в самое сердце подобной несправедливостью в отношении его добрейших намерений помочь читателям, — читайте его ответ в рубрике **Вопрос-Ответ** на странице 14.

**Почтальон Nickky nickky@tut.by**

# Читерство как проблема

**С распространением онлайновых игр появилась новая проблема — читерство. Эта проблема в последнее время стоит настолько остро, что ее не обходят вниманием даже крупные издатели. На сайте MSNBC появился интересный материал Дина Такахаши (Dean Takahashi), посвященный данной теме.**

*"...14 июня — десматч проходил тяжело. Вражеский боец был в перекрестье моего прицела. Я нажал на спусковой крючок несколько раз, но противник двигался настолько быстро, что мои пули не могли его догнать. Это было похоже на сцену из фильма "Матрица"... Все действия происходили в онлайновом варианте игры Delta Force Land Warrior под названием "Shooter".*

*Этот парень использовал "доморощенный" софт, чтобы получить дополнительные возможности. Сразу посыпались сообщения от остальных игроков, выражающие негодование: "Он использует чит!!! Давайте объединимся против него!"...*

Случаи, как описанный выше, нередки в сети, однако довольно часто обвинения в читерстве необоснованны. Когда кто-либо демонстрирует незаурядные способности, то проигравшие частенько обвиняют победителей в читерстве (от автора: так было, когда мои друзья поехали в Молодечно на открытый чемпионат по Quake III, и из-за большого picmip — чем он выше, тем ниже уровень детализации текстур, — уровни выглядели не совсем обычно, поэтому их попытались обвинить в читерстве). Но новое поколение хакеров, используя новые технологии для достижения своих целей, отбивает всякий интерес к игре. Помимо читов, увеличивающих скорость передвижения, они используют так называемые "aimbots", чтобы показать отменную точность стрельбы (от переводчика: мой друг, программист, написал один такой эймбот для Quake 2. Нажимаем кнопочку — и выстрел делает бот. Результатом стали 100% попадания из Railgun'а. Однако его творение появилось только для познавательных целей, посему оно осталось в руках изготовителя — чтоб у остальных не было соблазна). Существует превеликое множество трейнеров, позволяющих поднять уровни персонажу, открыть неисследованную территорию, а также всевозможные "god"-хэки, делающие персонаж неуязвимым ("idkfa подумал Штирлиц, iddqd подумал в ответ Мюллер" — те, кто играл в DOOM 2, поймут:).

Кроме отбивания интереса игроков к играм, киберчитеры вносят в ряды честных геймеров чувство неудовлетворенности, а после — и полной апатии к online-играм. Это наносит непоправимый ущерб игровой индустрии. "Это как болезнь, — говорит Дэвид Коул (David Cole), аналитик DFC Intelligence. — Попытки остановить читеров похожи на попытки остановить пиратство. Единственное, что вы можете сделать, это латать дыры в программном обеспечении".

**Читерство распространяется все больше**

Онлайновая игровая общественность растет. В 2000 году она составляла 39 миллионов игроков. Специалисты IDC (International Data Corporation) говорят, что к 2004 году эта цифра составит порядка 74.4 миллионов. Но сначала индустрия должна будет столкнуться с некоторыми трудностями, которые помешают прийти онлайновым играм в каждый дом. В частности, разработчики должны будут решить такую сложную задачу, как конфигурирование компьютера для игр online, и в то же время исключить присутствие читеров.

На эту тему IDC провели голосование, в котором приняло участие 2176 человек, предлагалось ответить вот на какие вопросы:

*Вы играете в игры по Интернету?*
*73% — Да*
*21% — Нет*
*6% — Нет, но собираюсь, когда найду что-нибудь интересное.*
*Если да, то сталкивались ли вы с читингом?*
*71% — Да*
*16% — Нет*
*13% — Я не уверен, что это было читерство, но я видел поведение, которое я не могу объяснить.*

Результаты, как говорится, налицо.

Как широко распространилось читерство, показывает то, что один игровой турнир по Age of Empires, проводимый в Далласе компанией Ensemble Studios, был прерван из-за жульничества. Этот инцидент нанес ощутимый вред репутации компании и по громкости сравнивается со скандалами в Национальной Футбольной Лиге.

Это явление не обошло стороной и игры для приставок. На приставках Dreamcast от Sega появилась игра Phantasy Star Online, приковавшая к себе внимание более чем 250 000 игроков со всего мира. Подключение к Интернету осуществлялось при помощи стандартных модемов. Все бы хорошо, но некоторые несознательные личности начали ломать игру, написав программки, позволившие им красть оружие и т.п. Один даже "вломался" на центральный игровой сервер Sega и вынудил остановить его на пять часов.

PlayStation 2 от Sony тоже в скором времени планирует развернуть онлайновые игры, но, в отличие от Dreamcast, у нее нет жесткого диска. Для таких систем исправление проблем, касающихся читерства, возможно только при помощи выпуска нового дистрибутивного компакт-диска — слишком дорогое удовольствие. Новая приставка Xbox от Microsoft лишена этой проблемы. У нее имеется встроенный диск, который позволит хранить патчи, скачанные из Интернета.

**Читерство — вирус**

Читерство, а также более глобальная проблема хакинга, стали обычными в среде онлайновых игр. Именно этой проблеме и была посвящена конференция разработчиков игр, прошедшая в Сан-Хосе, штат Калифорния. Проблема распространяется, как вирус. Хакеры находят уязвимые места, которые позволят жульничать, а после, ради известности, поднятия самомнения или каких-либо других, известных только им, мотивов, распространяют "программы-ломалки" по сети. "Мы пытаемся остановить читерство, но мы знаем, что это невозможно, — говорит Марк Якобс (Mark Jacobs) из Mythic Entertainment. — Тот, кто говорит, что с хакерством можно справиться, — лжец".

Компания Mythic запустила большое множество онлайновых игр. Последняя их игра Dark Age of Camelot была открыта только для нескольких тысяч тестеров, но она уже оказалась взломана. В большинстве онлайновых игр для PC игроки или скачивают игровые файлы из Интернета, или просто покупают диск с игрой. Купив игру, они входят в Интернет или играют напрямую с игровым сервером компании. Абонентская плата за месяц составляет $10. Подключившись к серверу, игроки смогут окунуться в мир времен короля Артура. Некоторые программисты компании играют роль своеобразных "Донов Кихотов", охраняя интересы честных игроков. Однако их численность слишком мала, чтобы контролировать огромный мир, в котором играют десятки тысяч игроков.

Компания NovaLogic, издатель Delta Force Land Warrior, уделяет намного меньше времени проблеме читерства. Их игровые сервера бесплатные — цена сервиса входит в стоимость покупки игры, поэтому бюджет для борьбы с "хулиганами" мал.

"Зачем использовать большое количество программистов для борьбы с читерством, поддерживая старые продукты, когда мы можем выпустить новый?" — говорит Вес Экхарт (Wes Eckhart), продюсер серии Delta Force.

NovaLogic может осуществлять мониторинг своих игровых серверов. Однако для многих других производителей это далеко не всегда доступно. В противопоставление NovaLogic, компания Cornered Red Software (Бедфорд, штат Техас), осуществляет контроль игры World War II Online путем отключения эккаунтов хакеров, которые, как и другие игроки, должны предоставить информацию вроде номера страховки и т.п., чтоб начать играть.

**Игра в кошки-мышки**

Читерство может быть простым и сложным, в зависимости от того, насколько сильно игрок хочет жульничать. Во многих случаях выдергивание провода из модема (обрыв соединения) может спасти вас от проигрыша. В других случаях хакеры пытаются взломать зашифрованный код, пытаясь добраться до информации, изменением которой можно добиться временных преимуществ. Однако это действует до тех пор, пока программисты не сменят алгоритм шифрования (обычно он меняется с новыми апдейтами). Обратная сторона медали этого способа защиты — процесс шифрования/расшифровки уменьшает скорость игры.

Разработчики постоянно играют с читерами в кошки-мышки. Читеры через некоторое время обязательно обходят защиту новых патчей.

Экхарт (NovaLogic) говорит, что его команда наблюдателей за читерством отслеживает сообщения игроков, и если поступило сообщение — наблюдатель входит в игру. Если читера уличили, то его могут выдворить с сервера на 3 дня, аннулировав все статистические показатели, отражающие уровень мастерства игрока и его престиж (так сказать, 3 дня с конфискацией:). Если злодея поймают второй раз, то его выдворяют навсегда (вышка:). Однако читеры обходят и эти меры, просто входя под различными именами.

**Мы создали монстра**

В некоторых случаях разработчики игр становятся жертвами. При разработке игры требуется запуск клиентского ПО, которое при игре требует определенных ресурсов от сервера, чтобы обеспечить нормальную скорость. Поэтому умелый хакер может, "расковыряв" игровой код при помощи дизассемблера, с легкостью дописать что-нибудь от себя.

Обычно программисты оставляют различные "лазейки" в игровом коде, чтоб облегчить процесс отладки. Игровые журналы и Интернет начали использовать это в своих целях, так как это довольно прибыльно. Так, InterAct Accessories продавала GameShark, т.н. "набор для улучшения", содержащий в себе тысячи кодов для приставки PlayStation.

"Некоторые люди считают читерство нормальным явлением, так как разработчики сами встраивают коды в программы", — говорит Якобс (Mythic).

"Лучший контролер — совесть. Большинство читеров не боятся использовать жульнические приемы из-за анонимной сущности онлайновых игр", — говорит Мэт Причард, игровой дизайнер Ensemble Studios и автор статьи, касающейся данной проблемы, опубликованной в журнале Game Developer.

Эрик Джонсон (Erik Johnson), глава проектов в Valve Software, говорит: "Наше оружие №1 против читеров — само игровое сообщество".

А что касается читера, обгоняющего мои пули, то я надеюсь, что создатели Delta Force отследили его и вышвырнули с сервера. Как минимум на один день.

**От переводчика.**

В заключение хочу сказать, что полностью согласен с вышесказанным: лучший контролер — совесть. Пользоваться кодами, читами, трейнерами — дело ваше. От себя могу лишь добавить, что, однажды начав использовать коды, отказаться от них чрезвычайно трудно — по себе знаю. Поэтому, даже если вы получили информацию вроде "как включить god-mode", лучше не применяйте ее на практике — быстро потеряется интерес к игре (так как нет равных соперников), а вполне возможно, что игра и вовсе станет непроходимой.

[SG]-=Dread=-
sg_dread@tut.by

---

**Tomb Raider 3**
Русская версия
Для того чтобы перейти на следующий уровень, сделайте следующее:
— достаньте пистолеты.
— сделайте один шаг назад.
— сделайте один шаг вперед.
— присядьте.
— повернитесь 3 раза вокруг.
— сделайте прыжок вперед.
Для того чтобы получить все оружие, сделайте следующее:
— достаньте пистолеты.
— сделайте один шаг назад.
— сделайте один шаг вперед.
— присядьте.
— повернитесь 3 раза вокруг.
— сделайте прыжок назад.

**Grand Theft Auto 2**
Русская версия
Много денег.
Чтобы получить $500000 в начале игры, введите вместо имени слово **muchcash** на экране Player Selection Screen (Выбор игрока).
ПРИМЕЧАНИЕ: Некоторые коды могут работать в U.S. версии, а другие в U.K. Попробуйте ввести вместо своего имени GOURANGA.
В игре вместо вашего имени вводите следующие коды:
**yakuzadeath** — бессмертие.
**rsjabber** — бессмертие.
**livelong** — бессмертие (Вы можете быть арестованы).
**blastboy** — все оружие.
**navarone** — все оружие.
**losefeds** — без полиции.
**desires** — самая разыскиваемая персона.
**highfive** — 5х усилитель.
**bigscore** — 10 миллионов очков.
**beefcake** — больше зверства.
**gorefest** — больше крови.
**iamasucker** — все уровни, оружие, бессмертие.
**coolboy** — увеличить наличные.
**muchcash** — увеличить наличные ($500000).
**foralIgt** — все оружие.
**godofgta** — все оружие и патроны.
**bemeall** — все города.
**ukgamer** — все города.
**elvis is here** — без полиции.
**meatman** — хомяк бегает поперек экрана.
**itsallup** — выбор уровней.
**no frills** — отладка основных сценариев.
**eatsoup** — бесплатное отоваривание.
**wuggles** — показывает координаты.
**tumyfrog** — все бонусные уровни.
**cutie1** — 99 жизней.
**buckfast** — режим бунта.
**hunsrus** — невидимость.
**arsestar** — оставляет все оружие после ареста.
**voltfest** — бесконечная электропушка.
**flameon** — бесконечный огнемет.
**lasvegas** — клан людей-Элвисов.
**nekkid** — голые люди.
**danisgod** — $200000.
**iamdavej** — $9000000.

За каждую машины вы получаете соответствующий ей бонус. Вот список:
**Romero** — броню.
**U-Jerk Truck** — автомат.
**Michelli Roadster** — автомат.
**Big Bug** — автомат.
**Bug** — автомат.
**Z-Type** — автомат с глушаком.
**Police Car** — взятку копу.
**Minx** — электропальцы.
**Shark** — коктейль молотова.
**B-Type** — неуязвимость.
**Taxi** — двойные повреждения противнику.
**Beamer** — огнемет.
**Schmidt** — здоровье.
**Dementia** — невидимость.
**Aniston BD4** — тюремную карточку.
**Miara** — ракетницу.
Спецуровень.
Найдите все **GTA 2 Shields** — и вы сможете сыграть в 3 спецуровня.

Перед тем как вводить следующие коды, нужно набрать **GOURANGA** вместо имени, а затем уже коды:
**rsgabber** — god mod.
**godofgta** — все оружие.
**eatsoup** — бесплат. Ремонт.

**Gangsters 2**
Русская версия
Вместо имени гангстера (Joey Bane), напишите имя "**bangagong**" (без кавычек), затем ваш советчик сообщит вам, что вы получили информацию на всех гангстеров.
Вместо имени (Joey Bane), введите "**> 00 <**"(без кавычек) и статус всех ваших наемников будет пяти-звездный.

**Heroes Chronicles: Clash of the Dragons**
Нажмите Tab во время игры и наберите один из кодов:
**nwcagents** — получить 10 черных рыцарей.
**nwclotsofguns** — получить все военные машины.
**nwcneo** — выбрать уровень.
**nwctrinity** — получить 5 архангелов.
**nwcfollowthewhiterabbit** — максимальная удача.
**nwcnebuchadnezzar** — неограниченное движение.
**nwcmorpheus** — максимальная мораль.
**nwcoracle** — показать карту пазлов.
**nwcwhatisthematrix** — открыть карту мира.
**nwcignoranceisbliss** — скрыть карту мира.
**nwctheconstruct** — получить 100000 золота и 100 каждого ресурса.
**nwcbluepill** — проиграть игру.
**nwcredpill** — выиграть игру.
**nwcthereisnospoon** — получить 999 манны и все заклинания.
**nwczion** — построить все здания.
**nwcphisherprice** — изменить цвета игры.

**Warcraft 2: Tides of Darkness**
Русская версия
Перед тем как ввести код, нажмите **Enter**.
**Cash** — дает большое количество gold/timber/oil.
**God** — делает войска невидимыми.
**Showmap** — показывает всю карту.
**fastbuild** — ускоряет строительство и производство.
**lumber** — ускоряет добычу леса — один удар и peon/peasant получает 100 timber.
**swapmasks** — fog of war появляется везде.
**Human*** — human level*.
**Orc*** — orc level*.
**showcoords** — показывает координаты вражеского лагеря.
**noglues** — выключает вражеские ловушки.
**magic** — дает всю магию.
**hatchet** — позволяет срубать дерево за 2 удара.
**valdez** — дает Oil.
**there can be only one** — конец игры.
**make it so** — ускоряет строительство и производство.
**ucla** — показывает надпись "Go Bruins".
**day** — показывает надпись "Sorry, forgot it".
**spycob** — дает Oil.
**on screen** — показывает всю карту (даже в multiplayer'е).
**fastdemo** — ускоряет скорость показа фильмов перед миссией.

**Emperor: Battle for Dune**
Русская версия
В игре держите 3 секунды клавишу END — после этого появится
Консоль, напишите:
**EMPERATOR** — режим бога включить.
**EMPERATOROFF** — режим бога выключить.
**FULLMELANGESPICE** — 99999 спайса.
**SHALIWORM** — full worm control.
**SANDSTRIKE** — Deathhand ready.
**FIREBIRD** — Hawk ready.
**STORMCLANK** — Flash ready.
**DISTRUCTION** — получить 5 Devastators.
**MINOTAURUS** — получить 5 Minotavrs.
**DEVIRIDERS** — получить 5 Deviators.
**EXITMISS** — закончить миссию.
**VICTORYALL** — победа.

**Civilization**
Во время игры нажмите **SHIFT** и введите:
**12345678** — Видеть все вражеские города, продавать вражеские строения и видеть всю карту.

**В рубрике "Вопрос-ответ" номера 8(20) за август 2001 г. наткнулся на странный ляпсус. Геймеры IRA и Н.Сергей задали один и тот же вопрос по прохождению игры Resident Evil 3 Nemesis. Вопрос хоть задан не совсем корректно, но игроку, прошедшему эту игру хотя бы раз, понятен. Правильная формулировка примерно следующая: "Как на заброшенном заводе, используемом Абреллой под лабораторию, подобрать частоту для очистки воды ультрафиолетом". С уважением, Mac'Nelly.**

Во-первых, хочу еще раз повторить для всех (хотя об этом уже не раз говорилось и уже надоело про это повторять как заезженная пластинка) — вопросы нужно ставить более конкретно, а не так типа "В игре Residents Evil 3 не могли бы вы сказать комбинацию проверки в ручную эталон воды, на базе". Какой эталон? На какой базе? Непонятно...

Когда я прочитал этот вопрос, подумал, что речь идет о фонтане в парке, и ответил на этот вопрос, и пользовался я не солюшеном, а ответил по памяти, поскольку знаю игру очень хорошо. Вот ты поставил вопрос четко и правильно, и я могу на него ответить.

Здесь возможны 4 варианта кода. Попробуй каждый из них — один должен быть верным.

Вариант 1: A — 4 вправо, B — 2 вправо, C — 2 влево. Вариант 2: A — 1 вправо, B — 1 вправо, C — 2 влево. Вариант 3: A — 1 влево, B — 2 влево, C — 2 вправо. Вариант 4: A — 1 вправо, B — 3 вправо, C — 4 влево.

Вот и вся премудрость.

С уважением, Андрей Егоров.

P.S. Что же касается Н. Сергея... Серега, не обижайся, просто в следующий раз ставь вопрос более конкретно, и мы, если сможем, ответим на него.

**Помогите, пожалуйста разобраться с игрой Hitman: Codename 47. Никак не удается пройти уровень "Встреть моего маленького брата" (кажется, это последний уровень). В самом начале — прохожу немного вперед, убиваю охранника и на меня начинают по очереди нападать другие Hitman'ы (где-то 10-11 человек). Убиваю их и дальше не знаю, что делать. Подскажите, пожалуйста, как этот уровень проходить дальше. "GR[O]WN"**

Это действительно последний уровень. В общем, как только ты уложил своих двойников, хватай одного из них и тащи в комнату за сдвоенными дверями с надписью Biohazard. Потом заходи в дверь с эмблемой. Там тебя ждет сюрприз: из темного угла выйдет твой создатель. Можешь его убить, а можешь сдаться на его милость. Как бы то ни было, на этом игра закончится.

**В "Новых Бременских" не могу пройти, когда дают задание "Разоблачить Короля". Я выхожу на улицу к парню, проезжающему на лошади с повозкой. И, пожалуйста, поподробнее. Максим.**

Нужно пройти в арку, что прямо от вас и направо от Сыщика. Ну ту, что между двух домов. Как только картинка сменится, выхватываем из инвентори золотой горшок и пытаемся всучить его проезжающему на телеге крестьянину. Если не успели, просто вернитесь на площадь и попробуйте еще раз.

**Мы сейчас проходим Deus Ex, но никак не допрем, где взять логин и пароль для компьютера в первом уровне около базы UNATKO? Этот комп находится в зеленом сарае закрытом кодовой дверью, рядом еще ходят два солдата. На самой же базе есть комп с двумя клавами (рядом с вахтером или в своем кабинете), что нужно вводить туда?**

Еще есть комп, такой же, как и в первом месте, в главном зале (не путать с балконом, мы с ним разобрались) статуи свободы, только с аббревиатурой NSF — какой там логин и пароль?

Во-первых, если на крыше этого сарая есть антенна, то тогда пароль для кодового замка таков: 0451. В самом сарае в компе вводи следующее: login — satcom, password — unatco_001.

Комп с двумя клавами — это, наверное, терминал. Если это так, то login — nsf001, password — smashthestate. На третьем компе логин и пароль должны быть такими же. Если что-то перепутал, не серчай, а поищи ответы самостоятельно (вообще, советую прокачивать хакерские навыки, так как всякие перестрелки можно избежать, а искать пароли — утомительно).

**Подарили мне компакт Half-Life... Глючный. Русифицированный, но без звука. Игра сразу превратилась в крутой квест. Тренировку пройти невозможно, потому что обучающих подсказок не слышно. Установку взорвать я все-таки смог, даже поднялся на следующий этаж... и все — двери не открываются. Хэлп, плиз!**

**1. Какие клавиатурные команды делают большой прыжок?**

**2. Что-то говорят про возможность вести за собой охранников?**

**3. Что делать в самом начале игры? Я прекрасно понимаю, что лучше поменять диск, но все-таки подарок... А в инете такой элементарной информации нет.**

Даже не знаю, как объяснить. Если звука нет, то это либо аудио у тебя не определяется, либо действительно диск глючный. В первом случае меняй аудио (у меня первый Vortex — и все работает без проблем, а стоит она сейчас $16-15). Во втором случае меняй диск, иначе как ты играть будешь? По поводу того, что делать, помогут только солюшены — качай из Инета. Ведь без звука ты так и будешь играть в крутой квест аж до самого конца.

1. Не знаю, что такое "большой прыжок", но чтобы запрыгнуть на что-то высокое в полете надо еще и присесть. Выглядит это приблизительно так: Space + Shift (у меня, по умолчанию Ctrl).

2. Чтобы охранник пошел за тобой, на него надо навести прицел и нажать кнопку Use (по умолчанию E).

3. Смотри первый абзац.

**Не могли бы вы посоветовать каких-нибудь ботов на CS. Желательно, чтобы они не бегали как угорелые и не упирались в стену. Заранее благодарен Ваш постоянный читатель, ALX.**

На счет ботов для CS, так это без проблем. Есть такой бот под названием Ping of Death Bot (PODBot). В версии 1.4 — это игрушка для малолетних, в версии 2.5 — уже неплохо. Но помимо всего прочего, ботам также нужны так называемые waypoints. Установи их. Все можно скачать из Инета.

**Я застряла в игре Tomb Raider Chronicles на уровне "Старая мельница", когда всадник похитил святого отца. И освободит он его при одном условии. Я должна остановить текущую воду — или этот призрак вылотрошит святошу. И вот, вся там, вроде бы, обегала, но ничего не смогла найти. Дошла до этой самой старой мельницы. Поплавала. Заплыла в пещеру, где обосновался какой-то монстр. Там что-то на дне лежит (или мне кажется), но я не могу это взять. Как только я подплываю к этому месту, начинается заставка, и Лара, врезав пару раз этому монстру, уплывает из пещеры... Еще там есть дверь под водой, но она закрыта.**

Подожди, когда ведьма отплывет подальше и хватай монету, потом забрось ее в клетку с другой стороны, а там разберешься.

**В игре Unreal Tournament в мультиплеере в режимах Assault и Господство можно ли сменить Флак-пушку (Flak Cannon) на что-либо другое, а то как-то надоедает, знаете ли, бегать все время с Шотганом и гранатометом? Mac'Nelly**

Чтобы сменить пушку, которая у тебя в руках, — используй клавиши 1..9 соответственно. Также можешь настроить приоритет оружия по собственному вкусу... А вообще, флак-пушка — мощнейшее оружие, рекомендую изучить его основательно и тогда просто не потребуется искать другое оружие!

**В игре "Петька и Василий Иванович спасают галактику" нахожусь на космическом корабле инопланетян (космич. базе). Я взял одну бутылку в лаборатории, вторую бросил в машину инопланетян, и осталась третья, которую я не могу найти. Где она?! Макс.**

При помощи пластиковой карточки поднимаемся на закрытый уровень к машине времени.

Болтаем с техником о технологии использования машины времени, а то страсть как хочется покататься. Спросим, чего для "ентого надобно", и отдадим ранее заработанную тряпку и батарейку.

Спустимся вниз, поднимемся опять и возьмем пустую бутылку. Теперь идите в бар, поставьте две пустых бутылки на приемную площадку автомата и получите за это одну полную... Дальше сам...

**Что нужно делать в игре X-files, а именно в Портовом складе? Я уже взял из ящика на складе улику (промышленный свинец) и допросил рыбака. Что делать дальше? Роман.**

После допроса возвращайтесь к машине. Скиннер заметил, что за вами следят. Попробуйте подойти к черной машине. Конечно, она быстро уехала. Попробуйте успеть сфотографировать ее номер. Езжайте в судебную лабораторию. Поговорите с Джоном обо всем. Отдайте ему найденные на складе вещи. Запомните калибр пули. Кровь придется отдать на анализ в Вашингтон.

**Недавно купил диск Штирлиц. И до сих пор не могу пройти 1 уровень. Я отдаю огурец пулеметчице, и она уходит в туалет. А дальше я не знаю, что делать! Neo.**

Полный текст солюшена лежит тут: www.nestor.minsk.by/vr/vr0006/vr00607.html. Ну, а, для начала подскажу пару шагов...

"Чуть правее, возле землянки, берем палку. Возле танка замечаем фрау Заурих. Из разговора с ней все становится ясно. Идем далее вправо до упора, замечаем Амалию (барышню, сидящую на табурете), отдаем ей огурец, и она удаляется в туалет с просьбой подождать ее здесь. Тут нам как раз и пригодится палка — используем ее на двери туалета. Теперь можно забрать мешочек с порохом, который стоит возле пулемета. Возвращаемся к фрау Заурих, отдаем ей порох... Легким движением руки она помогает вам попасть в бар "Припрыжка".

Дальше сам...

**Помогите пройти сцену с сейфом в шкафу в игре "Фауст" в первом эпизоде. Заранее спасибо. Raz.**

Ответ на этот вопрос я давал в одном из прошлых номеров. Внимательней надо быть...

Ладно... последний раз...

"Используем обгоревший ключ на правой замочной скважине, бронзовый ключ — на левой. Отодвигаем левую часть висящей в шкафу одежды. На кодовом замке выставляем число 512. Забираем из открывшегося сейфа лотерейный билет. Отходим от шкафа и проходим в душевую..."

**Недавно пропатчил версию 3.12 Quake2 до версии 3.20. Туда скачал бота 3 rd-Zigock и Eraser. После чего возникла проблема с их установкой. Слышал, что надо прописывать путь. Подскажите, как и где прописывать имено? Женя.**

Все боты, моды и т.д. копируются в деректорию quake2, не важно в какую... далее просто заходи в quake и открывай консоль клавишей тильда "~", и пропиши там строчку "game Eraser [название папки, которую ты записал в каталог quake2, в данном случае название папки с ботом]". Далее в зависимости от типа бота в той же консоли прописывается команда "add bot [имя бота]". Но есть и более простой способ, существуют так называемые лаунчеры, например для Еразер бота "Eraser bot's launcher", попробуй поискать, но это будет трудно, т.к. в ку2 уже почти никто не играет.

**Никак не выходит поквакать в Q3: Arena с читами!!! Ни дома с ботами, ни в нашем клубаке (ха-ха-ха) с 1-1 кентами. На ввод любого чита ответ: На этом сервере читы не разрешены (это точный перевод). Что я только ни писал:**

**Set sv_privatepassword " "**

**Set rconpassword " " и др.**

**B " " 1 или 0, где 1 = да и 0 = нет**

**Не выходит!**

Существует такая консольная команда "devmap [имя карты]", допустим, ты прописал "devmap q3dm1", значит загрузится карта q3dm1 с включенными читами. Далее прописываешь "give all" и "god" и отрываешься на своих друзьях!

**Скажите, пожалуйста, как в Quake 3 Arena можно измерить скорость (т.е. FPS)?**

Здесь все просто. Существует два способа: 1) во время игры, если ты пропишешь в консоли "cg_drawfps 1", в правом верхнем углу ты увидишь количество ФПС на текущий момент. 2) Более достоверный способ, когда ты в основном меню игры пропишешь "timedemo 1", а потом "demo [название любой демки]", и тебе, после того как прокрутят на бешеной скорости демку, покажут средний ФПС.

**Подскажите, как на карте Q3DM15 (Q3) взять BFG10K (подвешена в воздухе)?**

Единственный способ, который я знаю, — надо запрыгнуть на площадку, где лежит railgun и патроны к Rocket launcher через jumppad, который находится на высоком столбе. Чуть дальше этой площадки над телепортом и над самой площадкой ты увидишь еще один jumppad. На него надо запрыгнуть rocketjump'ом. С него-то ты и полетишь к BFG10K, а заодно и к красной броне.

**Хочу поиграть в Q2 с ботами, а где достать не знаю. Подкиньте адресок. И еще: как этих самых ботов включать/выключать? HE-E-E-LP!!!**

Ботов очень много на www.planetquake.com. Копируешь в какую-нибудь папку, например "Eraser". Заходишь в quake, открываешь консоль и пишешь: "game eraser". Потом запускаешь какую-нибудь карту, и опять пишешь addbot [имя бота].

**Как в игре Fallout 2 на нефтяной вышке Анклава открыть двери, которые мы чем только ни пытались открыть — отмычками, 30 патронами для гаусса и т.п. Кстати, они вварены в пол.**

У меня тоже была идея открыть эти двери, но по-моему это или прикол разработчиков, или их нельзя открыть с помощью стандартных способов.

**В игре Half-Life дошел до большеголового монстра. Неоднократно попадал ему в раскрытую голову, но ничего не происходит. Пользоваться кодами не хочу (теряется интерес к игре). Заранее благодарен. Михаил**

Нужно — если первый half — разбить источники энергии вверху и стрелять в черепушку, если второй (opposing forse) — то стрелять из лазеров в глаза, а потом стрелять в раскрывшийся череп, до тех пор повторять эту процедуру, пока не сдохнет.

**Напишите коды к игре Half-Life. Если есть код на любые карты, то перечислите их названия. Еще в Half-Life Opposing Force есть код на прохождение сквозь стены. После его использования, как можно его отключить? Заранее благодарен. Sasha**

1. Выбор карты /map [название карты]: c0a0; c0a0a; c0a0b; c0a0c; c0a0d; c0a0e; c1a0; c1a0a; c1a0b; c1a0c; c1a0d; c1a0e; c1a1; c1a1a; c1a1b; c1a1c; c1a1d; c1a1f; c1a2; c1a2a; c1a2b; c1a2c; c1a2d; c1a3; c1a3a; c1a3b; c1a3c; c1a3d; c1a4; c1a4b; c1a4d; c1a4e; c1a4f; c1a4g; c1a4i; c1a4j; c1a4k; c2a1; c2a1a; c2a1b; c2a2; c2a2a; c2a2b1; c2a2b2; c2a2c; c2a2d; c2a2e; c2a2f; c2a2g; c2a2h; c2a3; c2a3a; c2a3b; c2a3c; c2a3d; c2a3e; c2a4; c2a4a; c2a4b; c2a4c; c2a4d; c2a4e; c2a4f; c2a4g; c2a5; c2a5a; c2a5b; c2a5c; c2a5d; c2a5e; c2a5f; c2a5g; c2a5w; c2a5x; c3a1; c3a1a; c3a1b; c3a2; c3a2a; c3a2b; c3a2c; c3a2d; c3a2e; c3a2f; c4a1; c4a1a; c4a1b; c4a1c; c4a1d; c4a1e; c4a1f; c4a2; c4a2a; c4a2b; c4a3; c5a1

2. Все просто: набери его еще раз, или запишись и выйди из игры.

**Приобрел игру Emperor — Battle for Dune на 4-х CD, локализованную студией "Навигатор — Русский проект" (!). В инструкции сказано: чтобы установить русскую версию игры, необходимо сперва установить английскую, а затем обновить ее до русской, распаковав какие-то файлы в папку, куда размещена игра. После обновления в игре исчезают все английские шрифты, а русские так и не появляются, т.е. видны пустые строки меню и все сообщений. Переустановка ОС Windows'98 или пакета Direct 8.0 не помогает. В чем причины и как это устранить? Геннадий.**

Хмм... Интересная проблема. У меня был точно такой же баг только в другой игре (aoe2:aoc).

Вариант 1: на твой компьютер не установлены шрифты, которые используются в твоей дюне. Попробуй посмотреть, какие там шрифты, и посмотри у друзей, нет ли у них таких (я имею в виду русских).

Вариант 2: посмотри, как пойдет у друга твой диск.

Вариант 3: играть в английскую версию игры.

**В газете №8 за август месяц был опубликован обзор игры Max Payne, в котором написано, что игру можно проходить на разных уровнях сложности. Подскажите, пожалуйста, в каком разделе "меню" можно установить уровень сложности. Alex.**

Для открытия следующего уровня сложности нужно пройти игру на текущем уровне сложности.

**Помогите, не могу пропатчить "Проклятые Земли". Выдает сообщения, что не найдена русская версия, хотя она установлена и в ее директорию я копирую патч и запускаю.**

Версия, наверное, пиратская? Официальные патчи на нее фиг поставишь. Или ищи крякнутые (на gamecopyworld.com), или проси кого-нибудь сломать патч. Правда, есть еще один не проверенный мною способ (хотя знакомые говорят, что все работает "на ура"). Рассказываю. Берем и распаковываем файлы из патча (data1.cab, data2.cab, data1.hdr) любым архиватором, понимающим .cab файлы (WinRarом, например) в какой-нибудь каталог. Теперь скачиваем прогу i6comp.zip отсюда: http://protools.cjb.net (если сервер не ответит, то ищи по FTP-шкам, например, на http://ftpsearch.lycos.com). Теперь распаковываем все файлы из архивов командой "i6comp.exe x data1.cab". Все распакованные таким образом файлы запиши вместо старых в каталог игры. Наслаждайся!:)

**Когда выйдет игра GTA 3, и какие системные требования будут для нее?**

Для приставки PS2 игра должна выйти уже в этом месяце. А вот что касается версии для PC... О дате ее выхода пока ничего не известно.:( По поводу сиситемных требований разработчики не мычат и не телятся на своем сайте (http://rockstargames.com/grandtheftauto3), но можно смело предположить, что для игры понадобится как минимум Pentium второго поколения (или K6-2(3)), 64 Мбайт оперативки и 3D-акселератор с не менее чем 8-ю мегабайтами памяти "на борту".

**Вопрос по второй Диабле. Почему после каждого сейва мой герой оказывается в городе, где бы он ни был до этого? Так задумано или это баг? В первой части игры этой ерундистики не было. Кстати, по первой части. Там есть такая мура, что мне никто не дает квестов. Я взял амазонку, подошел к Андрии, затем к кузнецу, лекарю, каину, церкви, а квеста никто так и не дал. Почему так происходит? Спасайте несчастного геймера, а то у меня мозги скоро закипят, а их и так не слишком много осталось:(. Midi Max.**

По первому вопросу — "это не баг, это фича!". Короче, так изначально было задумано. Используй вэйпоинты. А по второму — пошарься по подземельям. Очень часто квест "дает" какая-нибудь книга и т.п. Какие квесты уже выполнил? Тогда смогу сказать точно, что можно делать.

**Пишу вам, так как нуждаюсь в вашей помощи. У меня возникли трудности с прохождением игры Возрождение (Fallout). В городке Джанктаун не могу пройти квест "Останови банду Скалз". Охранник, спящий сразу за входом в город, у которого я и получил этот квест, говорит о какой-то краже со взломом. Нашел только два места, где применим навык "взлом". Один — в подвале госпиталя доктора Морбилда, когда взрываешь заминированный шкафчик рядом с лестницей, второй — вскрыв дверь главного входа бара "Скалз", когда она закрыта (т.е. до 16.00). Украл у хозяина бара урну с прахом его жены. Учил геноцид в местном отеле, вырезав всех, кто обозначался как "Гангстер Скалз", а также всех посетителей бара, кроме Тихо и певца, которые попадают под это определение. Mac'Nelly**

Гм, слушай сюда. Как только получишь квест, сразу иди в Skum Pitt. Го-

вори с Нилом (хозяин бара). Тут один из Skulz-ов начнет драку, Нил его замочит. Теперь иди в Crash House Hotel и говори с Винни (Vinnie) — он типа в Skulz-ах большой босс. Нужно ему рассказать, что, мол, "хочу вступить в банду". Винни скажет спереть у Нила из бара урну с прахом его жены. Аккуратно воруем и тащим Винни — показываем; тот приглашает нас принять участие в убийстве Нила (в полночь). Отнекиваемся ("есть еще много дел") и сваливаем обратно в бар к Нилу. Отдаем ему урну (типа нашли, хе-хе:). Теперь идем закладывать всех Ларсу (он дал квест), а потом к Винни ("согласен помочь замочить Нила"). Попадаем сразу на место разборок, выносим всех и вся, собираем трофеи и экспу. Все, квест выполнен. Теперь осталось поговорить с Ларсом. Есть еще как минимум два способа выноса банды — после того, как наябедничаешь Ларсу, можно не идти на разборки. Можно попробовать уговорить Шерри (из банды Skulz) дать показания против своих, но для этого нужна высокая СНА (харизма), да и прокачанный speech также будет весьма и весьма кстати. Насчет сейфов — первый (у Морбида) нужно сначала разминировать (traps), а уже потом вскрывать — там немало полезного будет. Второй сейф — в полицейском участке у Киллиана, и его тоже никто не взламывал. Может, у тебя просто глюки с переводом?

**В Бониярде, в Адитиуме не могу выполнить задание "Починить гидропонные фермы". Беру это задание, иду в Локацию, где находятся Руки Смерти (Death Claws), уничтожаю их, с трупа торговца беру детали, которые нужны для починки, возвращаюсь в Адитиум, говорю с парнем, давшим квест, но во время диалога не обнаруживаю реплики, подтверждающей, что мой персонаж выполнил задание. Мой мужичок бормочет что-то там насчет того, что надо еще с кем-то побазарить.**

Там явно сказано, что базарить нужно со Смитти (кузнец). Дальше поймешь сам.

**Запорка произошла при попытке вступить в Братство Стали. Беру квест у Кэббата, иду в Район Свечения, собираю все имеющиеся на базе голодиски (в том числе и "Ленд Братства" с трупа в мехдоспехах на первом уровне), говорю с Заком (интеллектокомпьютером на четвертом уровне), скачиваю с него все данные, возвращаюсь к Кэбботу, но он требует показать находку. Я показываю, а он заявляет, что, мол, не надо врать, приходи в следующий раз, когда найдешь что-нибудь стоящее. Mac'Nelly**

В The Glow с трупа парня в Power Armor нужно снять голодиск. Он и будет доказательством для "братьев".

**На военной базе в Морипозе не могу отключить силовые двери. Где найти терминал, отключающий их? Как запустить лифт на третьем уровне? При попытке его открыть появляется надпись, гласящая, что лифт не работает. Починить его не получается. Mac'Nelly**

Справа от входа, в восточном коридоре, есть компьютер, управляющий полями, — подключись к нему "по радио", выиграй у него в БлэкДжек и вырубай поля. Зеленые поля "так" (не используя компьютер) можно отрубить, если использовать скилл repair на эммитеры (слева в дверном проеме) или просто взрывом. Через красные можно вообще проходить без напрягов, правда, немного здоровье портится. А насчет лифтов — там, на третьем уровне, два лифта — ищи второй.

**Как проникнуть на склад в "Братстве Стали" на первом уровне? Охранник у двери говорит, что входить имеют право только Писцы, Одежды Писцов не могу нигде найти. Остается только путь тотального геноцида, но что-то дрожит палец на спусковом крючке — жаль мне этих Братьев. Спасибо им все-таки за моторизированную броню. Но посмотреть, что там на складе, все-таки хочется. Подскажите, пожалуйста, что делать? Mac'Nelly**

Читал, что можно использовать для взлома двери электронные отмычки, они работают в режиме боя (урод за дверью все время переключается в боевой режим). P.S. Хочу сказать большое спасибо Юрию Кашинскому (Fido: 2:466/555.100) который проконсультировал меня по нескольким вопросам относительно Fallout-а.

**Помогите найти в игре ММ6 последний кристалл. Три нашел, а один не могу. Находится он в замке Аламос. Не могу заставить работать портал, который, как я думаю, и ведет к кристаллу. Олег.**

В одном из залов в сундуке нужно найти ключ к телепортатору — все обыщи в замке. Одна из комнат требует пароля — введи его ("JBARD", в русской версии, если не ошибаюсь, "ЯБАРД") — там кристалл памяти. Открываешь дверь ключом для телепортатора, и вперед в телепорт — окажешься в Silver Cove.

**По игре Aliens versus Predator Gold (AVP Gold). Существуют ли какие-нибудь комбинации клавиш в этой игре? Как лазить по стенам Чужим и Хищникам? Как кидать Хищникам бумеранг? Как менять спектры зрения у всех героев? Mac'Nelly**

Чужим — просто вприсядку лазишь. Хищник по стенам лазить не может, юзай крюк. А насчет кидания бумеранга и спектра зрения смотри настройки. Например, бумеранг по умолчанию — это клавиша "6".

**Судя по внешнему виду, глобальные карты в Fallout и Fallout 2 сделаны на основе аэрофотосъемок. Так ли это? Можно ли их совместить так, чтобы север карты Fallout совпадал с югом карты Fallout 2? Содержит ли в таком случае юг карты Fallout 2 объекты из первого Возрождения (Vault 13, Vault 15, Шэйди Сэндс, Военная база)? Mac'Nelly**

Насчет аэрофотосъемок мне ничего не известно (хотя кто их, этих блэкайловцев, знает;), но факт в том, что и в самом деле карты легко совмещаются. Shady Sands из Fallout — это New California Respublic в Fallout 2. Vault 13, Vault 15 и Military Base тоже существуют на карте Fallout 2.

**Как пройти вторую миссию в Commandos? Там надо взорвать запасы топлива немцев. Что бы я ни делал, эти, блин, фашисты поднимают тревогу, и их число удваивается. Помогите. Midi Max.**

Да, мороки в этой миссии хватает (да как и в любой из миссий в Commandos и Commandos 2;). Готовься — описываю все по порядку. Переключайся на водителя. Подходи к выходу со двора и подожди, пока фашист, патрулирующий берег, пройдет мимо дома на запад. Как пройдет — бери автомат и стреляй гада. Теперь быстро переключайся на диверсанта и стреляй из пистолета в часового (он прибежит по тревоге). Аналогично замочи последнего фашиста на этой стороне реки. Теперь спрячь всех за домом и переключись на снайпера. Подожди, когда проедет катер, быстро выбегай на берег и "снимай" фашиста на стене и на противоположном берегу. Прячь снайпера за забором, жди, пока пройдет катер, веди всех к снайперу за забором. Выходи со снайпером на берег и отстрели неосторожного фрица, что стоит рядом со свежим трупом часового. Переключайся на моряка, надувай лодку, перевози на другой берег снайпера и водителя, прячь их за восточной скалой так, чтобы с катера фрицам их не было заметно. Переключайся на моряка, сворачивай лодку и под водой вали обратно на тот берег. Теперь начинаем активные действия: водителем бери автомат, подожди, пока подойдут патрульные, и порешим их. Теперь снайпером быстро снимай фрица у ворот и того, что бродит по двору. Все это нужно сделать максимально быстро, чтобы ни один гад не смог поднять тревогу. Переправь всех остальных на берег к снайперу и водителю, отводи всех подальше от воды. Теперь аккуратно (надеюсь, тревоги не поднял?) проводи диверсанта и сапера во внутренний двор. Теперь ставь водителя где-то на середине пути между наружной караулкой и будкой у ворот. Теперь пусть диверсант тягает бочки — он должен поставить четыре между наружной караулкой и цистернами (ближе к ним). После этого забирай диверсанта за стену и ставь слева от ворот. Теперь пусть сапер поставит свою мину около бочек и отходит за стену к диверсанту. После взрыва шофером автоматом замочи двоих фашистов из разрушенной будки. Потом могут прибежать еще охранники, но автоматом их будет легко положить. Теперь нужно пробраться во внутренний двор. Там бродит пачка (пятеро) фрицев. Ставим около ворот пищалку диверсантом, включаем, фашистов поодиночке убиваем. При необходимости — повторяем. Готовь взрыв и отчаливай на грузовике, не забывая смотреть за катером — он может положить всю команду за несколько секунд. Ууф. Вроде все.

**Читал я, что под новый год можно ожидать игру Die Hard Nakatomi Plasa. Экшен от первого лица. Правда ли это? Vadik**

Игрушка появится уже в ноябре, пока можешь почитать про нее на AG: http://www.ag.ru/previews/nakatomi/ и http://www.ag.ru/previews/nakatomi_i/.

**Где можно скачать правила AD&D-системы на русском языке? Grave Digger**

Всезнающий Яндекс выдал почти 200 ссылок на сайты с русскими правилами. Держи две, обе самолично проверил:): http://citadel.dem.ru/some/ad&d.zip и http://www.dragonslair.rolemancer.ru/PH_RUS.zip (AD&D, вторая редакция)

**Помогите, пожалуйста, с игрой Fallout 2. На танкере я доплыл до буровой вышки (главной базы Анклава). А дальше просто руки опускаются — не знаю, что делать! Никуда не сунуться — всюду выносят! Как мне "добить" игру? Помогите! Ярик.**

Самое первое — каким уровнем идешь? Я зачищал Enclave персом 24-го уровня, думаю, что это более-менее оптимальный уровень персонажа, пригодного для зачистки. Теперь обмундирование и друзья: идти нужно в Power Armor-е, желательно и друзей одеть во что-нибудь подобное. Из оружия обязательно нужно иметь Базар (Bozar), гауссовку (Gauss Rifle) и пульсовку (Pulse Rifle) — так беседы с энклавовцами будут проще;). А в остальном просто — если твой персонаж не отличается склонностью к разговорам, тогда просто зачищай всех и вся. Если же наоборот, то можешь уболтать одного из ученых, чтобы он выпустил вирус в вентиляционную систему базы, а потом и механика, чтобы тот взорвал реактор. Потом нужно обязательно собрать с трупа президента карточку доступа и идти вниз — там нас ждет большой и страшный Frank. Как порешить его — думай сам или спрашивай потом у нас:).

**В Louvre: The Final Curse никак не могу пройти загадку с планетами. Если знаете, как пройти, помогите. Daimos.**

Нашел манускрипт? Соединил его с планшетом? Нажимай на двери на кнопки в том порядке, в котором они нарисованы в манускрипте. В двери откроется скважина, вставляй в нее серебряный ключ...

**"Руссобит" переводят Follout Tactics, Max Payne, и этот самый убийца Counter-Strike — operation flashpoint? (не знаю, правильно ли написал). LION**

На их сайте я такой информации не нашел. Подождем — может быть, позже все прояснится, следи за новостями в "ВР" и "КГ". Хотя ходили слухи, что Макса будет переводить ЛогРус...

**Компания Polygon Studio в начале июня 2000 года собиралась выпустить игру под названием Felony Pursuit (аналог Midtown Maness), но, как ни странно, я до сих пор ничего и не слышал. Расскажите, что случилось и будет ли эта игра (а может, уже и есть она давно, а я ничего не знаю)? ART_M**

Обещают в четвертом квартале 2001-го сделать, то бишь очень скоро должна появиться. Жди.

**Archangel**
A_o_l@tut.by
**Никита Щетько aka Fak**
niks_shc@mail.ru
**Николай "Nickky" Щетько**
nickky@tut.by
**ivan_genius**
ivan_genius@mail.ru
**SilentMan**
SilentMan@tut.by
**Max_849**
Max_849@mail.ru

**Где можно найти взломщик кодов для Sony PlayStation? Витя.**

Зайди в ближайший магазин, где торгуют приставками и играми. По крайней мере, в России взломщики кодов можно найти без проблем.

Известный взломщик кодов российского производства называется "Взломщик кодов 9000". В комплект входит сам взломщик кодов, а также диск с библиотекой кодов. Правда, потом к нему нужно покупать диски с новыми кодами, поскольку в продаже появляются новые игры, а значит, нужны и новые коды. А вообще, всяческую информацию по "Взломщику кодов 9000" смотри на сайте компании-разработчика www.symbas.com.

Есть еще один взломщик кодов Game Shark — он тоже ставится на PlayStation, и потом ты можешь вводить коды к играм, которые дают тебе бессмертие, неограниченное оружие и т.д. Коды обычно публикуются в литературе и журналах по приставкам, а также на сайтах, посвященных читерству. Например, мой любимый сайт www.cheatcc.com — там ты сможешь найти множество Game Shark — кодов к играм для PlayStation.

**Пишет вам поклонник игр на Sony PlayStation. Играю я с другом в Tekken3 (один против одного), и иногда появляется новый игрок. Как он появляется? Как можно открыть всех игроков? A.J.**

Я, конечно, не большой поклонник файтингов, но в Tekken 3 мне играть доводилось (ох, и давно это было). Если не ошибаюсь, то персонажи там открываются в аркадном режиме. Для этого нужно выигрывать поединки с любым персонажем. Поскольку ты выигрываешь, то и получаешь следующего дополнительного персонажа. А порядок их появления таков: Kuma, Julia Chang, Gun Jack, Mokujin, Anna Williams, Bryan Fury, Heihachi Mishima, Orge а затем True Orge.

Также можно еще и открыть два секретных персонажа:

1. Gon — динозавр — чтобы его заполучить, тебе нужно выиграть игру пять и более раз, и откроется опция Tekkenball. Победи Gon в Tekkenball, чтобы получить его как текущего игрового персонажа.

2. Доктор Boskonivich — для этого нужно нанести поражение в режиме Tekken Force четыре раза. Неважно, используешь ты один и тот же персонаж или нет. В четвертый раз, проходя режим Tekken Force, ты должен победить доктора Босконивич, чтобы получить его как текущего игрового персонажа.

**На какой из этих приставок лучше графика: на DreamCast или на PlayStation 2?**

Хмм... ну ты и вопросы задаешь. Вообще это зависит не только от приставки, а также и от игры, в которую играешь. Игр на PSX 2 и DC я не видел, а вот для PSXOne стоит сказать, к примеру, графику в играх Resident Evil Gun Survivor и... скажем, в Gran Turismo 2. Как говорится, почувствуй разницу...

**На PS в игре Resident Evil 3: Nemesis (он же Biohazard на японщине) надо вставить в какой-то диск с gem-ами еще 2 камня (где точно, не помню). Вопрос: Где взять эти камни и что дает этот квест? Да, диск — это то ли солнечные часы, то ли еще что-то. Midi. Max.**

Это часы, и чтобы пройти в City Hall, тебе будет нужно вставить в них два камня, и ворота откроются. Первый камень находится в down town в полицейском участке в камере вещдоков, а второй — либо в редакции газеты, недалеко от входа в City Hall, либо в подвале ресторана неподалеку. Здесь возможны два варианта:

1) Если ты вначале пойдешь в ресторан — пройди на кухню, и около черного хода в шкафчике найдешь монтажку. Вернись обратно в кухню и открой люк, а затем повстречаешь Карлоса и... Немезис не заставит себя долго ждать. Дальше у тебя есть выбор: либо спуститься по лестнице вниз (не советую, вода в подвале начнет очень быстро прибывать, и долго ты там не протянешь), либо сражаться с Немезисом. Выбери вторую опцию, и после того, как Немезис вырубится, выйди из ресторана и иди в редакцию газеты. Камень лежит на столе у входа в офис, на втором этаже.

2) Если пойдешь в редакцию газеты, на втором этаже также повстречаешь Карлоса и... тоже появится Немезис. Здесь у тебя тоже два варианта дальнейших действий: либо прыгать в окно, либо сражаться с Немезисом. Выбери сражаться с Немезисом, потому что если выберешь первый вариант, Немезис рано или поздно тебя нагонит. В общем, либо в очередной раз вырубишь его, направляйся в ресторан. Возьми монтажку в шкафчике у черного хода и спускайся в подвал — у трупа в углу найдешь камень.

Теперь вернись к часам и вставь в них оба камня — дверь в City Hall откроется. Теперь насчет того, что дает квест — в City Hall ты найдешь несколько предметов для продолжения игры: в трамвае ты найдешь разводной ключ, а на автозаправочной станции — канистру с маслом.

**Не могли бы вы подсказать какие-нибудь коды для игры Blade на PlayStation (бесмертие, бесконечное оружие или восстановление энергии...)? ArcH**

Кодов к этой игре множество. Вот, например, как включается режим хитрости: в главном меню удерживай L1 и нажми 5 раз X, "круг", R1, R2, R2, R1. Теперь нажми "start", и во время игры можешь активировать любую опцию в cheat-меню. Кстати, множество других кодов для этой игры (в том числе и для Game Shark) смотри на www.cheatcc.com/psx/codes/blade.html.

**Недавно прошел Resident Evil 3: Nemesis на PSX (на сложности "easy") за шесть с лишним часов и с 31 записью на карту памяти. Мне открыли игру "Наемники" и дали два костюма в бутике: костюм Регины и полицейская униформа. Я в "Наемниках" набрал очков и купил Rocket Launcher. С ним я опять прошел резидент, но за четыре часа и с пятью записями, а мне не дали ни одного костюма (остались те же), почему?**

Для того чтобы открыть все костюмы, тебе необходимо пройти игру на сложности hard, а потом все зависит от того, с каким рейтингом ты закончишь игру. Если закончишь игру с рейтингом D, то получишь тоже два костюма, если с рейтингом С — три костюма, В — четыре и А — пять.

А вообще советую достать диск Game Guru 3 — там есть сейв, дающий доступ ко всем костюмам.

**Помогите мне, пожалуйста, определиться с выбором. Что лучше купить: Sony PS, Sony PS2, DreamCast или все же PC (меня интересуют не только игры)? Расскажите также о приставках GameCube и Xbox. P.I.**

Ну, это зависит, во-первых, от того, в какие игры ты любишь играть. В 3D Action или стратегии лучше играть на PC, а в аркады или платформеры, на мой взгляд, предпочтительней играть на приставках. Если же, как ты пишешь, тебя интересуют не только игры, то... здесь напрашивается вопрос: а что же тебя интересует? Если тебе нужен какой-либо профессиональный софт, то лучше покупать PC, а если, скажем, бродить по Интернету (просматривать сайты и читать почту), то для этих целей можно купить либо DreamCast (правда, DC сейчас умирающая платформа и через год-полтора игры для нее вообще перестанут выпускать, но, тем не менее, она намного дешевле, чем PC, и в ней есть и модем, и браузер, и почтовая программа), либо PlayStation 2 (вот это наиболее оптимальный вариант: сейчас это одна из самых популярных игровых платформ, и с помощью PSX 2 ты сможешь выйти в Интернет, поскольку для нее выпущены модем, клавиатура и программы для работы в Интернете: браузер и почтовая программа).

Теперь что касается второй части твоего вопроса: чтобы рассказать об этих приставках, нужно написать целую статью на эту тему, а у нас рубрика "Вопрос — Ответ". Лучше зайди на сайт www.symbas.com, там имеется информация о Xbox (либо смотри на сайте Microsoft — www.microsoft.com), а что касается Game Cube, то посети либо официальный сайт Nintendo (www.nintendo.com), либо сайт, посвященный исключительно GameCube, — www.gamecube.com.

**Андрей Егоров**
**egorov@stels.tver.ru**

# По другую половину жизни

"Доброе утро и добро пожаловать в транспортную систему корпорации Черная Месса", — звучал приятный женский голос из небольшого динамика, но Гордона Фримана этот голос не только не радовал, но и немного раздражал. Каждое утро слушать лекции про безопасность, про то, как надо вести себя в аварийных ситуациях, про постоянный высокий уровень радиации и прочее, такое быстро надоест любому нормальному человеку. Просьбы Фримана о замене аппарата, рассказывающего всякую ерунду по пути, на какой-нибудь радиоприемник или CD-плеер были отвергнуты начальством, а самостоятельная попытка заменить стандартную запись едва не привела к тому, что Гордона чуть не уволили. Спасла его только хорошая репутация специалиста по теоретической физике. После этого Гордон перестал предпринимать попытки заменить утренние лекции чем-либо стоящим, но, тем не менее, продолжал считать, что все это неправильно.



но охранник, как ни странно, продолжал идти к поезду черепашьим шагом.

Автоматический поезд, в котором ехал Фриман, не спеша двигался вдоль монорельсовой железной дороги. Мимо проплывали различные помещения и сооружения огромного лабораторного комплекса корпорации "Черная Месса". Фриман, не привыкший сидеть без дела, встал и начал ходить по поезду, рассматривая окружающий мир. Вот два ученых, бегущих к другому поезду... Эх, не успели, бедняги. Поезд уже ушел, а они остались стоять на платформе, крича и махая руками ему вслед, надеясь, что тот все-таки вернется и заберет их. Вскоре поезд ехал мимо различных кранов, сварочных и погрузочных аппаратов, потом дорога прошла через большое помещение с баллистической ракетой на специальной подставке, затем начал опускаться и вскоре ехал по горной пещере, а еще через метров сто выехал из пещеры и медленно поехал над ущельем, дно которого было оборудовано под вертолетную площадку. Луч солнечного света, проникший через ущелье, осветил поезд, и Фриман на мгновение почувствовал какое-то облегчение от бесконечной работы в подвалах лабораторий. Но это чувство было быстро прервано, когда поезд опять скрылся в очередной пещере. Опять поплыли различные технические прелести: электрогенераторы, роботы-погрузчики, перетаскивающие тяжелые ящики, резервуары с токсичными и радиоактивными отходами. Все это Гордон видел каждый день, когда ездил на работу, и все это действовало на него угнетающе. Фриман мечтал работать где-нибудь на морском побережье или около гор, чтобы в свободную минуту можно был полюбоваться красивыми пейзажами, подышать свежим воздухом. Но это были мечты, а сам он оставался простым ученым среди груд металлолома и пластика.

Наконец, после долгого и нудного пути, Гордон увидел платформу, где ему надо было сходить. Поезд начал постепенно снижать скорость и вскоре остановился прямо напротив платформы. Стихло гудение двигателя, а вместо него из динамика раздался знакомый женский голос: "Пожалуйста, отойдите от автоматической двери, дождитесь контролера, который проверит ваши документы". Но Гордон все же подошел к двери и увидел охранника, неторопливо идущего по направлению к поезду. "Ну быстрее, быстрее", — мысленно подгонял его Фриман, но тот продолжал идти к поезду черепашьим шагом. Фриману показалось, что прошла целая вечность, пока, наконец, охранник добрался до двери и сказал:

— Доброе утро, мистер Фриман! Кажется, вы немного опоздали, — после чего начал вводить код для открытия двери.

— Кто сказал, что оно доброе? — с раздражением спросил Фриман.

— Вот тут вы правы, — согласился охранник, — сегодня все утро одни неприятности. То полетела компьютерная сеть, то сломалась панель на главной двери. Хорошо еще, что сегодня я дежурю и смог починить ее, а иначе вы бы так и не попали на работу.

— Эх, лучше бы поезд сломался над вертолетной площадкой. Хоть позагорал бы немного на солнышке.

Охранник, наконец, справился с вводом кода, после чего раздался короткий гудок и дверь открылась. Фриман поспешил выйти из кабины, и вместе с охранником они направились ко входу в лабораторный комплекс. Охранник подошел к панели и начал вводить код. "Чтоб ты сломалась", — мысленно изрекал проклятья Фриман, но панель все-таки проглотила код, и массивная металлическая дверь начала открываться. Гордон, тихо выругавшись, направился внутрь.

— Желаю удачного дня, мистер Фриман! — крикнул вслед охранник.

— Н-да, надеюсь, что день будет удачным, — пробормотал Фриман себе под нос, глядя на закрывающуюся дверь.



Луч солнечного света, проникший через ущелье, осветил поезд

**Часть 1.**
**Аномальные вещества**

После того, как дверь закрылась, с жутким грохотом и скрипом начала открываться противоположная. От мерзких звуков Фриман поморщился и очередной раз проклял тех, кто ее сделал, и тех, кто вообще создал эту проклятую лабораторию. Наконец дверь открылась, и Гордон вошел в главный холл, посреди которого стоял стол, за которым сидел охранник и что-то печатал на компьютере. Гордон хотел пройти мимо, но охранник, привстав, сказал:




Посреди холла стоял стол, за которым сидел охранник и что-то печатал на компьютере

— Подождите, мистер Фриман. У меня было для вас сообщение, но буквально десять минут назад во всем секторе С накрылась система вместе с сетью и я до сих пор не могу восстановить свои файлы, в том числе и ваше сообщение.

— А что хоть за сообщение? — поинтересовался Фриман.

— Не знаю, не читал. Помню только, что третий уровень секретности. Вероятно, что-нибудь важное. А еще кое-какие неприятности произошли в испытательной лаборатории, но там вроде как все обошлось. А за сообщение не беспокойтесь. Как только я восстановлю файлы, я вам сообщу.

"Да, неплохо начинается "удачный" рабочий день, ничего не скажешь", — подумал Фриман и направился в раздевалку, пройдя вдоль зеленой линии, указывающей направление к ней. Там, кроме профессора Уильяма Бонда, никого не было. Уильям посмотрел на открывшуюся дверь и, увидев Фримана, сказал:

— А, это ты Фриман. Привет.

— Привет, Уилли. Как у тебя дела?

— Да не очень, — грустным голосом ответил тот, завязывая шнурки на ботинках, — сегодня спалил свой завтрак в микроволновке. Хорошо хоть вовремя выключил, а то разнесло бы микроволновку. Вместе с кухней. А еще угораздило меня явиться к шефу без галстука, так он мне таких кренделей прописал. Сказал, что если еще раз явлюсь без галстука, то он засунет меня в баллистическую ракету вместо боеголовки и нажмет красную кнопку. Самого бы его засунуть вместо боеголовки вместе с его чемоданчиком. И запустить куда-нибудь на Аляску, чтобы больше не вернулся.

— А чего ты приперся без галстука, тем более к шефу?

— А того! — обиженно пробурчал Уилли, поправляя галстук, — я в этом дурацком галстуке чувствую себя как в петле.

Гордон засмеялся:

— Зато если захочешь повеситься, не придется искать веревку.

— Это точно! — согласился Уилли. — Еще пару раз схожу так к шефу и точно придется вешаться.

Фриман огляделся по сторонам и, убедившись, что больше тут делать нечего, сказал:

— Ладно, несчастный профессор. Пойду возьму скафандр и надо валить в испытательную лабораторию. Сегодня там, говорят, должно произойти что-то важное и интересное и мое присутствие там обязательно.

— Ну давай. Смотри не нарвись на шефа, а то он сегодня явно не в духе.

Уилли сел на скамейку, взял какую-то книгу по микробиологии и начал внимательно читать. Гордон, решив не беспокоить его, пошел в комнату, где висели защитные скафандры H.E.V.

Подойдя к пульту управления, он нажал кнопку, и защитное стекло начало медленно опускаться. Фриман не стал дожидаться, пока оно опустится окончательно, спустился к скафандру и взял его. Скафандр этот был наиболее совершенным средством защиты буквально от всего: от токсических веществ, от радиации, от тепла и холода, а энергетический щит защищал от всевозможных ударов и физических воздействий, кроме того, там имелся встроенный счетчик Гейгера, термометр, фонарик, средства поддержания жизни, регистратор состояния человека — в общем, целый джентльменский набор.

Я в этом дурацком галстуке - как в петле, - обиженно пробурчал Уилли, поправляя галстук.

Осмотрев скафандр внешне, Гордон одел его и пошел к своему шкафчику за портативными батарейками. Как только скафандр был надет, раздался голос: "Добро пожаловать в защитную систему H.E.V...".

— Да заткнись ты!!! — почти в бешенстве крикнул Фриман, сильно стукнув по выключателю голоса на скафандре. Голос тут же умолк, и Фриман сразу успокоился. В шкафчике он взял портативный источник энергии, вставил в нужное отделение скафандра и направился в лабораторию.

Теперь путь Фримана проходил вдоль синей линии на стене, к испытательной лаборатории. Несколько минут он шел по коридорам, напичканным различной техникой, затем на лифте спустился на нижний уровень. Недалеко от лифта стояли профессоры Джонсон и Риллер и о чем-то разговаривали. Гордон подошел к ним и спросил:

— Ну, что новенького?

— А, привет Гордон. Что-то поздновато ты сегодня. Сейчас будет проходить последнее тестирование образцов минерала. Там тебя все заждались. Иди быстрее.

— Подождут. А вы чего тут делаете?

— Да вот, генератор накрылся, — сказал Риллер, указывая на вращающийся вал за решеткой и испускающий электрические разряды, — еле-еле отремонтировали.

— Да, веселый сегодня день, — покачал головой Фриман, — все ломается, все летит к чертям. Не к добру.

Риллер с Джонсоном только покачали головой.

— Ладно, ремонтники. Пойду, а то пропущу весь эксперимент. Пока.

— Счастливого дня, — попрощались профессора и продолжили разговор.

Фриман, тем временем продолжал свой путь мимо различных аппаратов, оптических труб с лазером, водных ионизаторов и прочей техники, и через минуту он зашел в комнату управления. Все, кто находились там, перевели внимание на Фримана, и доктор Кумер раздраженно спросил:

— Ну и где тебя черти носят? Мы уже час потеряли, ожидая тебя! Уже давно могли бы провести тестирование минерала, отдать отчет шефу и наслаждаться заслуженным отдыхом.

— Да ладно тебе, — успокоил его Гордон, — во-первых, я опоздал не на час, а минут на десять, во-вторых, с вашей техникой я мог приехать вообще к вечеру.

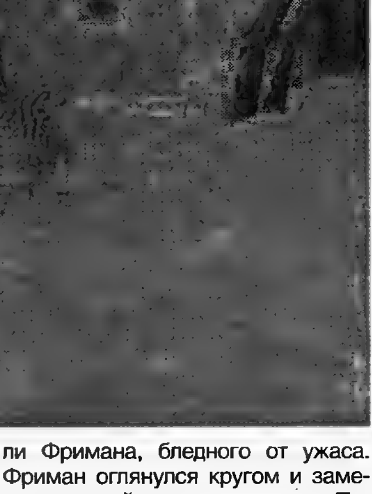
— С вашей техникой, с вашей техникой, — передразнил его Кумер, — ладно, давайте работать. Значит так, Гордон, мы установили основной образец в анализатор в тестовой лаборатории.

— Мы также уже установили спектрометр и готовы к проведению анализа, — добавил доктор Стелли, — спектрограф установлен на 105%, анализатор на чувствительность 0,9 единиц.

— Сегодня мы должны провести исследование минерала и предоставить отчет начальству, — продолжил Кумер, — по плану все должно пройти как по маслу в течение получаса, если ничего не случится. Гордон, тебя уже ждут там, внизу.

С этими словами Кумер подошел к двери, ведущей в лабораторию, и ввел код, после чего дверь открылась и Фриман направился на самый нижний уровень. Спустившись на лифте и пройдя по коридору, Гордон зашел в комнатку, ведущую в лабораторию с образцом минерала. В


На дне спектрографа лежал прозрачный, желтый кристалл правильной пирамидальной формы


Перед Фриманом стояли два чудовища, напоминавшие крокодилов...

комнатке стояли два помощника Фримана и о чем-то оживленно говорили:

— ...это исследование связано с риском.

— Да, но у нас есть на это причины. Это самый чистый образец, который мы когда-либо видели.

— И самый изменчивый из всех, что мы видели. Я думаю, что если применить стандартные процедуры анализа, у нас все получится.

— Думаешь? Судя по нашим данным, очень велика возможность возникновения резонансного каскада. Я не знаю, но...

В этот момент они заметили Фримана:

— Вот и ты, Гордон. Образец минерала готов к исследованию. Я думаю, нет смысла ждать, надо работать.

— Да, я тоже так думаю, — согласился Гордон.

— Ну, Гордон, мы на тебя надеемся, — сказал один из помощников, после чего подошел к сканеру сетчатки глаза. Второй помощник подошел к другому сканеру, и через насколько секунд дверь в лабораторию открылась.

Гордон зашел в огромное помещение с таким же огромным спектрографом посередине. На дне спектрографа лежал прозрачный желтый кристалл правильной пирамидальной формы, тот самый аномальный минерал, который в течение нескольких месяцев исследовали ученые во главе с Гордоном Фриманом. Полюбовавшись на красивую форму и цвет кристалла, Фриман направился к лестнице, ведущей к главному компьютеру.

В этот момент в микрофоне, висящем под потолком, раздался голос: "Проверка, кхе-кхе, проверка. Нормально. Гордон, все готово. Залезай на платформу и включай спектрометр. Пока прибудут образцы, мы подготовим основной минерал для окончательного исследования". Гордон не заставил ждать, быстро взобрался на платформу и включил спектрометр. Огромный агрегат начал раскручиваться, и когда раскрутился до номинальной скорости, в микрофоне опять раздалось: "Отлично. Включаю первый уровень энергии через три... два... один...". Послышался сигнал, и из основного источника вылетел луч плазмы, направленный на минерал. Голос в микрофоне продолжал: "Я наблюдаю ранее предсказанную реакцию. Включаю лазерный анализатор". Через секунду лаборатория осветилась зеленым светом от трех анализирующих лазеров, направленных на минерал. "Верхние границы установить на один... нет лучше на пять процентов". Послышался еще один сигнал, и луч плазмы, вместо зеленого, стал ярко-желтым. "Гордон, мы не знаем, сколько времени займет считывание и сколько сможет работать система на этом уровне, поэтому работай с максимальной скоростью, на которую ты способен".


Подняв глаза, Фриман увидел, что начал взрываться спектрограф.

Тем временем Гордон спустился с платформы и подошел к системе доставки, ожидая образцы. "Гордон, образцы прибыли. Они будут у тебя через пару секунд". Вскоре под окошком, где стояли ученые, открылся люк и выехала маленькая тележка, на одном из концов которой был закреплен желтый непрозрачный кристалл — искусственная модель того аномального минерала, который находился под спектрографом. По плану этот кристалл нужно было вставить под луч спектрографа для исследования реакций двух минералов. Гордон подошел к тележке, взялся за рукоятку, но толкать ее в анализирующий порт не торопился. Тем временем из комнаты управления передали: "Все готово! Продолжай, Гордон, вставь тележку в анализирующий порт". Гордон взялся за рукоятку крепче и начал не спеша толкать ее к основному образцу. Профессор Кумер, глядя на Гордона, подбодрил его: "Да не волнуйся, Гордон. Мы все проверили двести раз. Это абсолютно безопасно". Эти слова немного ободрили Гордона, и он начал толкать тележку быстрее.

И вот, когда на основной минерал попал луч, прошедший через кристалл, неожиданно раздался треск. В микрофоне послышался обеспокоенный голос Кумера: "Черт! Гордон, отойди оттуда! Отключите спектрограф! Быстрее!". Фриман отпрыгнул назад к стене, и в этот момент раздался взрыв. Подняв глаза, Фриман увидел, что взрывается спектрограф. По всей лаборатории начали разлетаться обломки от аппарата. Из комнаты управления слышались испуганные голоса: "...сейчас отключу! Боже, он не отключается! Я не могу его выключить! Не...". И в этот момент прогремел очередной взрыв, и из главного излучателя во все стороны полетели лучи плазмы, один из которых попал прямо в комнату управления. В микрофоне раздался крик, после чего микрофон отключился. Гордон, стараясь избежать встречи с плазменным лучом, побежал к двери и нажал кнопку, чтобы открыть дверь. Но кнопка не работала. Гордон, поняв, что ему не выбраться оттуда, беспомощно глядел на вышедший из-под контроля аппарат. Теперь он излучал не лучи плазмы, а как будто непрерывные зеленые молнии, которые, попадая на стены и пол, плавили и сжигали металл, оставляя черные следы. Затем в воздухе начали появляться непонятные облака какого-то газа, которые возникали из ниоткуда и затем исчезали в никуда. И вдруг лаборатория осветилась очень ярким светом. От такого яркого света Фриман на секунду зажмурился, а когда открыл глаза, вокруг не было ничего. Абсолютно ничего, кроме черного пространства, казавшегося непрозрачным, и звука дыхания Фримана. Это продолжалось секунд пять, затем в пустоте вокруг Фримана начали мелькать зеленые молнии, и он опять очутился в лаборатории. Потом еще одна вспышка и... ЧТО ЭТО? Перед Фриманом стояли два чудовища, напоминавшие крокодилов, только вместо пастей были длинные, красные щупальца, а сам Фриман стоял по колено в воде среди серых скал из непонятного материала. От ужаса Гордон отпрыгнул назад, прижался к скале и дрожащими ногами передвигался вдоль этой скалы. Два монстра стояли в воде, занимались своим делом и как будто не замечали Фримана, бледного от ужаса. Фриман оглянулся кругом и заметил в одной из скал пещеру. Поскольку других путей выбраться не было, он рванул к ней. Но что это?

Через метров пять появились зеленые молнии и опять Гордон оказался в абсолютной темноте, а еще через несколько секунд он оказался в небольшом освещенном круге. Вокруг этого круга была такая же непроницаемая темнота, а по краям стояли... несколько монстров, причем таких, что не в каждом фильме ужасов увидишь. Ростом они были с человека, с отвратительной коричневой кожей, тремя руками, одна из которых росла из груди, и множеством красных глаз различных размеров.

Гордон стоял посреди круга, руки и ноги его дрожали, лицо покрылось холодным потом. Монстры махали своими руками в сторону Фримана, но, видимо, не хотели убивать его. Гордон закрыл глаза, ожидая, что сейчас его схватят и разорвут на куски, и, не выдержав нервного напряжения, упал, потеряв сознание...

TO BE CONTINUED.

Тимошук Глеб
known as Duke Nukem
г. Брест 2001


...из основного источника вылетел луч плазмы, направленный на минерал.

# Myst III: Exile

**Игра Myst стала, пожалуй, самой легендарной игрой всех времен и народов. Давным-давно мы сутками засиживались за экранами своих первых "четверок" с "двухспидовыми" CD-ROM'ами без надежды оторваться от захватывающих тайн и головоломок острова Myst.**

Прошло некоторое время, и в свет вышла вторая часть игры, которая, к сожалению, оказалась настолько сырой, что прошла незамеченной и успешно "почила в бозе".

И вот, наконец, фирма UbiSoft выпускает продолжение этого легендарного квеста. Сюжет его раскрывается по ходу действия, так что не буду раскрывать его вам раньше времени, вы все увидите сами. Ну, а для того чтобы вы не оказались в безвыходном положении и смогли-таки раскрыть все тайны и решить все головоломки, предлагаю вашему вниманию данный солюшен.

Для начала вы оказываетесь на острове...

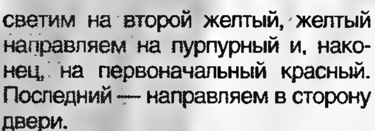
**J'nanin**

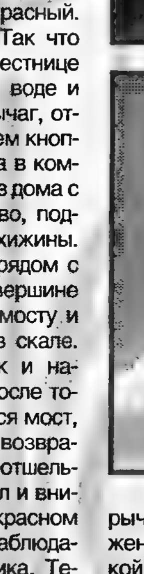
Для начала говорим с Катериной. После этого заходим в дом и внимательно разглядываем предметы, лежащие на столе. Читаем записку Атруса. Теперь направляемся к книге за стеклянным колпаком.

Вдруг откуда-то выскочит странный дедуля и похитит книгу. После небольшой заставки вы оказываетесь в новом мире. Преследовать деда не имеет смысла, лучше внимательно рассмотрим странное устройство в виде шеста с фонарем наверху. Таких шестов по всему острову несколько штук. Нужно повернуть все фонари до тех пор, пока луч не упрется в дверь, находящуюся в скале в виде рога.

От первого шеста идем дальше, спускаемся к воде и идем направо. Вы должны оказаться у желтого маяка, пропустив синий. Слева от маяка стоит прожектор. Крутим колесо рядом с ним несколько раз, пока не появится луч света. Теперь подходим к желтому маяку и направляем луч на синий. Теперь синим светим на зеленый, который находится на другой стороне острова. Через камни под мостом мимо пурпурного маяка проходим вглубь острова. Минуем два моста и поднимаемся наверх по ступенькам.

Оказавшись у зеленого маяка, устанавливаем его так, чтобы он был направлен на красный, который находится недалеко от вас. Красным





светим на второй желтый, желтый направляем на пурпурный и, наконец, на первоначальный красный. Последний — направляем в сторону двери.

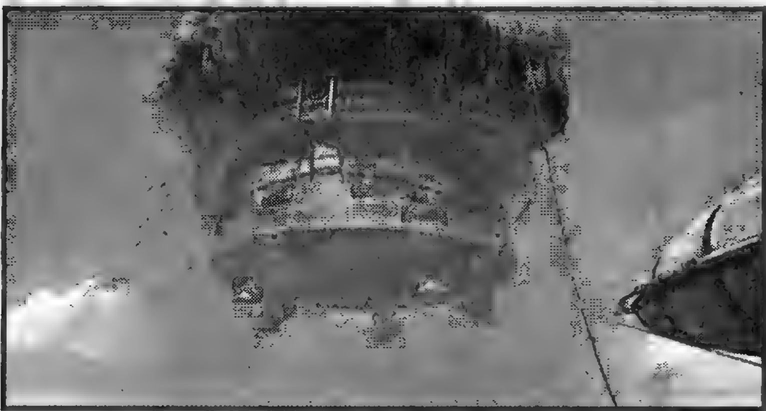
Подходим к двери и нажимаем кнопки в такой же последовательности, в какой вы поворачивали маяки: желтый, синий, зеленый, красный, желтый, пурпурный, красный. Внутрь нам пока не надо. Так что спускаемся по спиральной лестнице вниз к стеклянному дому в воде и входим внутрь. Нажав на рычаг, открываем решетку и нажимаем кнопку слева. Откроется решетка в комнату отшельника. Выходим из дома с другой стороны. Идем налево, подходим к растению в форме хижины. Кликаем на цветок в воде рядом с ним, а потом на шарик на вершине растения. Возвращаемся к мосту и поднимаемся по лестнице в скале. Кликаем на желтый цветок и направляем его на зверька. После того, как рядом с вами появится мост, ведущий еще к одной двери, возвращаемся к дому и заходим к отшельнику. В гамаке берем журнал и внимательно изучаем. Потом в красном лифте нажимаем рычаг и наблюдаем за действиями отшельника. Теперь нажимаем на зеленую кнопку и выходим из лифта. Теперь нажимаем на рычаг сбоку для того, чтобы лифт уехал наверх, и заползаем в открывшуюся дыру. Смотрим на три рычага. Левый нужно опустить до упора, а два других — до середины.

Поворачиваемся направо и крутим колесо с тремя зубьями. На конце каждого имеются трубки с резьбой. Нужно, чтобы две трубки смотрели наружу, а одна — внутрь (см. рисунок в книге).

Повернувшись направо, нажимаем на рычаг. Снова поворачиваемся направо и крутим левую шестеренку, пока ее сломанный зуб не окажется напротив правой. Поднимаемся наверх, нажимаем рычаг и садимся в лифт. Лифт отвезет вас в убежище отшельника. Поднимаем с пола несколько страниц из журнала и нажимаем синюю кнопку. Появившийся отшельник намекнет вам о поисках неких магических символов.

Поворачиваемся кругом и подходим к стеклянному прибору. В нем, как и в двух его собратьях-близнецах, содержится один из символов. Каждый из символов необходимо соединить с таким же символом где-то на острове.

Искомые символы находятся на маленьких темных дверях. Левый



рычаг удаляет и приближает изображение, правый наводит фокус, а рукой вы можете таскать картинку вверх-вниз и справа налево.

Закончив процесс, запомните положение точек. Должно получиться что-то вроде этого:

1 — самая внешняя точка,
4 — самая внутренняя,
2 и 3 — между ними.

Теперь ориентируемся по сторонам света:

Символ круга — 1 — ССЗ, 2 — ВЮВ, 3 — ЮЮВ, 4 — З.

Символ крыла: 1 — ЮЮЗ, 2 — З, 3 — Ю, 4 — В.

Символ птицы: 1 — ССЗ, 2 — ЗЮЗ, 3 — Ю, 4 — ЮЗ.

Разобрались?

Теперь вы сможете получить доступ к трем другим книгам и, соответственно, отправиться на три новых острова.

Первая книга находится за дверью, к которой ведет мост, выросший, когда мы направили цветок на зверька. Устанавливаем точки на диске (символ птицы) и получаем книгу "ERANNA".

Другую книгу добываем недалеко от первого красного маяка. От него идем к скале в виде рога. Видим пещеру, спускаемся по лестнице справа и нажимаем на два рычага, чтобы откатить большой шар вправо до упора, чтобы можно было спуститься по лестнице и подойти к двери. Забираемся обратно, потом залезаем в пещеру и открываем дверь. За дверью провал, и пройти к диску не получается. Возвращаемся к рычагам и закатываем шар прямо в комнату. Теперь выставляем на диске точки, соответствующие символу "круга", и получаем книгу "AMATERIA".

Идем к большому белому рогу, открываем дверь (цвета маяков) и заходим внутрь.

На диске устанавливаем точки символа "крыла", берем книгу "VOLTAIC" и направляемся на соответствующий остров.

**Voltaic**

Вам необходимо восстановить электроснабжение, паровое снабжение и запустить турбину.

Смотрим на каменный дом. Рядом находится сфера, в которой, в свою очередь, лежит книга "J'nanin". Это на всякий случай...

Разворачиваемся и идем по мосткам вглубь острова. На первом повороте поворачиваем направо и идем прямо до развилки. Идем по синему проходу. В туннеле с лестницей и схемой на стене поднимаемся наверх. Повернув красный вентиль, открываем шлюз.

Теперь спускаемся вниз и идем прямо до запертого люка. Нажимаем на красную кнопку и крутим рукоятку.

Идем к лестнице со схемой на стене и, не доходя до нее пары шагов, смотрим в иллюминатор на стене справа. Нажав на лопасти, запускаем колесо.

Возвращаемся к запертому люку и открываем его. Спускаемся по лестнице вниз, нажимаем на кнопку и слушаем, что скажет отшельник. Теперь идем по туннелю до комнаты с большим цилиндром в центре. В боку у цилиндра имеется окошко с тремя дисками. Диски нужно установить так, чтобы верхний и нижний соединялись между собой. Причем соединяться они должны не только в этом, но еще и в других четырех окошках.

Для начала установите верхний и нижний, а потом подбирайте середину. Если все сделаете правильно, то щитки закроются, и появится электричество. Подбираем записки, что находятся с другой стороны цилиндра, и возвращаемся к началу нашего путешествия по этому острову.

Идем вглубь острова. Проходим мимо лифта справа, потом спускаемся вниз. Смотрим на летающий корабль слева, а потом — на круглый щит справа.

Идем в дверной проем, проходим мимо четырех вентилей, рычага и индикатора до красного вентиля и лестницы. Поднимаемся по лестнице и подбираем с пола новые листки из журнала.

Кликаем на сферу на стене и заходим в открывшийся проход. Двигаемся по трубе, что висит на тросах. Дойдя до новой сферы, открываем ее и забираемся внутрь. Двигаемся дальше, пока не доходим до люка в полу. Открываем его и спускаемся вниз.

Перед вами должна оказаться дверь с красной ручкой. Отодвигаем задвижку и открываем. Ага, тут мы уже были...

Поворачиваемся и подходим к окну. Крутим красный рычажок против часовой стрелки. Спускаемся по лестнице и нажимаем на кнопку на двери. Подходим к люльке и нажимаем на рычаг вниз, влево, вниз.

Идем дальше и нажимаем кнопку на стене. Возвращаемся к красному рычагу и поворачиваем его вверх, вправо, вверх. Перед уходом сдвигаем рычаг влево, чтобы большая труба соединилась с большой шестеренкой слева. Поднимаемся в комнату и опускаем рычаг. Теперь можно идти к четырем красным вентилям. Если все получилось, из трех вентилей будет идти пар.

Закрываем эти три вентиля и нажимаем на ручку, чтобы подняться на один уровень. Еще раз заворачиваем вентили и снова нажимаем. Поднимаемся на самый верх. Закрываем один вентиль и тянем ручку назад. Опускаемся на второй уровень.

Открываем один из закрученных вентилей и снова тянем ручку.

Опускаемся на самый низ. Открываем три левых вентиля. Стрелка должна остановиться точно у красной линии.

Идем к большому вентилю у лестницы и открываем его.

Летающий корабль наполнится воздухом и упрется в щит. Идем вверх по лестнице к лифту, мимо которого мы прошли в самом начале. Нажимаем на рычаг в лифте, потом идем до упора и нажимаем еще один рычаг. Ворота откроются, и корабль проплывет мимо.

Садимся на корабль, жмем рычаг и наслаждаемся катанием. Идем налево, жмем рычаг и смотрим, как остров с каменным домиком взмывает в воздух. На корабле добираемся до острова. Открываем дверь в каменном домике, спускаемся вниз и крутим колесо. В открывшемся люке смотрим на символ острова, потом открываем дверцы неподалеку и получаем книгу "J'nanin".

Возвращаемся на тот остров и кладем символ на синий стол.

Отшельник сообщает, что нам необходимо отыскать еще два символа. Теперь отправляемся на Amateria.

**Amateria**

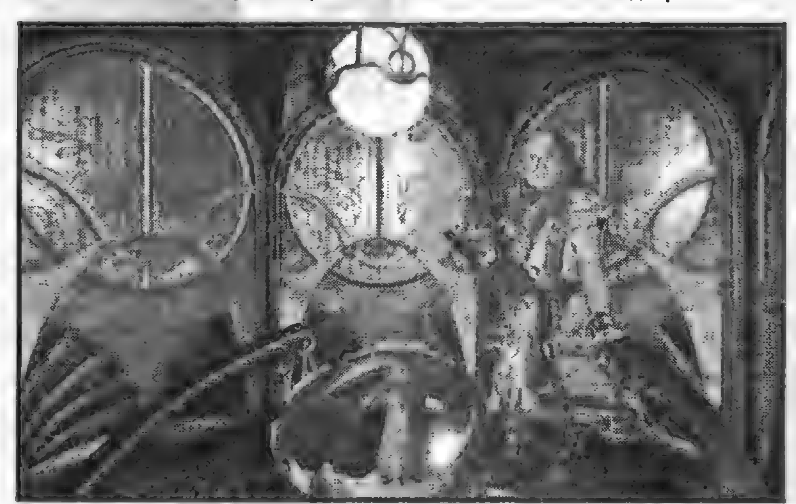
В этом мире вам надо решить три больших головоломки для получения трех кодов, позволяющих попасть в дом, что находился рядом с местом вашего "прибытия".

Идем по мосту мимо книги "J'nanin" прямо, а потом — направо.

Спускаемся вниз, продвигаемся по проходу с фонариками и на развилке сворачиваем вправо.

Поднимаемся на лифте наверх забираем новые страницы из журнала отшельника и возвращаемся назад. Сворачиваем направо, по мосту обходим оконечность острова, проходим мимо зеленого водоема, рычагов и заходим в хижину на другой стороне. Берем со скамьи два куска шара коричневого цвета и ставим их на подставку. Затем берем один кусок черного цвета и проделываем с ним то же самое.

Возвращаемся к рычагам, которые встретились нам по дороге. Жмем на рычаг слева от панели. Платформа поднимется. Теперь жмем дальний рычаг. Большая шестеренка отъедет влево. Жмем рычаг справа. Сверху упадет шарик, который начнет кататься по желобам. Запомните схему, которая появится на месте рычагов. Жмем рычаг, спускаемся вниз и возвращаемся к











началу. Идем дальше, мимо больших камней с белыми линиями. Проходим мимо колонн и поворачиваем направо. Открываем решетку и справа подбираем страницы из журнала.

Подойдя к панели, нажимаем на рычаг слева. Поднимаемся наверх, берем красный штырек и опускаем его в верхнее отверстие на левом диске. Второй штырек суем в верхнее правое гнездо левого диска. И, наконец, третий штырь помещаем в верхнее левое отверстие правого диска.

Нажимаем на рычаг под дисками. Сверху упадет новый шарик, который, покрутившись на дисках, укатится. Запоминаем вторую комбинацию шестиугольников и спускаемся вниз.

Через решетку идем к беседкам, соединенным между собой рельсами с порталами. Рядом с каждым порталом имеется диск со стрелкой. Направления выглядят примерно так:

| | | |
|---|---|---|
| | B | |
| A | | C |
| * | | D |
| | E | |

Из центральной беседки, где пересекаются все пути, идем к большому дому. От него движемся направо, через камни в воде, мимо картины на стене справа и поднимаемся наверх по лестнице слева.

Спускаемся к дому и подходим к панели с кнопками. Нажимаем на боковой рычаг. Поднявшись, запоминаем расположение беседок с порталами. На этот раз они будут выглядеть примерно так (X — место пересечения путей):

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | 3 | | |
| | 2 | | 4 | |
| 1 | | X | | 5 |

Вам требуется установить на диске у каждого портала стрелку в определенном направлении. Должно получиться следующее: 1-B, 2-D, 3-A, 4-C, 5-E. То есть, к примеру, на диске рядом с порталом под номером 5 вам надо установить стрелку в положении E.

Установив все стрелки, возвращаемся к панели с кнопками и нажимаем на рычаг рядом с панелью.

Запоминаем новый код из шестиугольников. Возвращаемся к самому началу острова и подходим к доске с шестигранниками.

Кодовая таблица выглядит так (клавиши отмечены цифрами).

| | | | |
|---|---|---|---|
| | 1 | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 |
| | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |
| | 13 | | |

Набираем коды.

1 код — 1, 9, 6, 7, 8, 12, 13. Восстановится первый мост.

2 код — 1, 3, 4, 7, 9, 12, 13. Второй мост.

3 код — 9, 6, 3, 4, 13, 11, 12. И так понятно:)

Вот и все! Открываем люк и входим в дом.

По мосту поднимаемся наверх и садимся в кресло. Жмем на кнопку и слушаем историю Saavedro.

По окончании жмем рукоятку над головой.

Теперь нам придется решать головоломку. Она представляет собой доску с символами, из которых надо собрать рисунок.

Ячейки доски выглядят так:

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

Жмем: 2, 3, 5, 5, 7, 8, 9. Разворачиваемся и нажимаем синюю кнопку...

Ну что? Дух захватило? То-то же!

В самом конце пути замечаем символ острова. Под ним находится книга "J'nanin". Перемещаемся на соответствующий остров и помещаем второй символ на синий стол. Слушаем отшельника после чего перемещаемся на...

**Edanna**

Остров представляет собой настоящее дерево. Ваша задача — добраться до птицы, которая отнесет вас в свое гнездо. Но до этого еще ой как далеко...

Идем по проходу и по спиральному растению забираемся наверх. Проходим в проем. Прилетит птица. Идем дальше до растения с зелеными стеблями. Тут нажимаем на кнопку. Появится книга "J'nanin". Смотрим на засветившийся цветок за спиной и прицеливаемся в сферическое растение, что рядом со спиральным растением. Оно лопнет, и растение-лестница "напьется" воды из небольшого бассейна.

Возвращаемся к "лестнице" и спускаемся вниз, после чего поворачиваем направо. Двигаемся дальше по проходу мимо электрического ската. В конце слева берем страницы из журнала и нажимаем на цветок справа. Цветок втянет в себя электрического ската.

Идем дальше через мост до цветка. Нажимаем на него. Цветок выстроит мост.

Поднимаемся на мост, хватаемся за синюю лиану сверху и прыгаем в сторону маленького белого домика с фонарем. Крутим ручку, чтобы дом поднялся наверх. Трясем ветку с розовыми плодами рядом с домом. Когда один плод упадет, кликаем на него (на земле) один раз. Заходим за рычаг-рукоятку и скользим вниз.

Возвращаемся к листу-мосту.

Наш плод начала грызть какая-то зверина. Забираемся на мост и нажимаем на ручку справа. Дом упадет, а зверек убежит, сломав по пути мост, по которому вы сюда шли.

Хватаемся за лиану и прыгаем на то место, где раньше был мост.

На новом уступе тянем за стручок слева. Загорится цветок, и развернется новый мост. Идем дальше направо, мимо трепыхающейся птицы. На стене висит картина. Кликаем на колючее растение рядом. Оно всосет в себя электрического ската.

Рядом с картиной будут два пути, идем по правому. В конце смотрим на светящееся растение, его можно направить на два таких же цветка.

Направляем его на самый левый, что между корнями. Теперь идем к нему и направляем его на лист, который развернется, образовав новый мост. Возвращаемся к картине и идем от нее по левому пути. Справа находим новое растение с шипами, нажимаем... Ската опять "засосало".

Обходим растение и поднимаемся наверх. Впереди будет растение, аналогичное тому, которым вы взорвали цветок.

Смотрим на него. Оно направлено прямо на ската. Подходим к негорящему цветку сверху и направляем цветок на него.

Теперь возвращаемся к самому первому светящемуся цветку (тот, который мы вращали) и направляем его свет на дальний цветок справа. В тот же момент сфера со скатом лопнет, и птица улетит.

Направляем свет обратно на левый цветок, чтобы вы опять смогли пройти по мосту из развернувшегося листа. Опять лезем наверх к солнечному цветку, но не доползаем до него два экрана.

Поворачиваемся налево и двигаемся в темноту. Проход приводит нас к синей лиане. Кликнув на нее, спускаемся вниз.

Идем к большому синему сферическому растению. Отыскиваем сверху светящийся цветок и направляем его на самый верх синей сферы. Возвращаемся назад и рядом с зеленым растением поворачиваем направо. Идем мимо стайки мошкары в воздухе в проход справа. Кликаем на зеленое растение, которое закроет собой солнечный свет.

Обходим синий шар с мошкарой и подходим к его основанию.

Жмем кнопку на земле, и мошкара улетит. Лезем внутрь большой синей лианы позади и налево. Подбираем страницы из журнала и лезем дальше.

Тянем за веревку... Появившаяся птица переносит нас в новое место.

Кликаем в сторону спирального цветка-лестницы. Смотрим на символ острова, а потом на книгу "J'nanin".

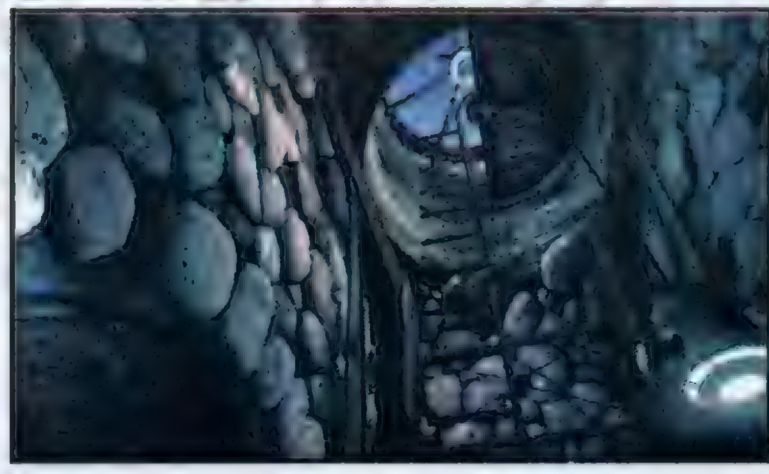
Возвращаемся туда и кладем очередной символ на синий стол. Слушаем Атруса. Теперь идем в открытую в центре металлическую капсулу и давим на книгу последнего мира — Narayan.

**Narayan**

Смотрим на символы на стене справа. Теперь идем прямо и направо.

Поднимаемся вверх по лестнице, где встречаем Saavedro. Когда он уйдет, нажимаем на рычаг справа, спускаемся по лестнице назад и нажимаем на рычаг между двумя сферами. Подходим к левой сфере, поднимаем ее и открываем крышку. Внутри видим три сектора, в каждом из которых по четыре круга.



Вам требуется составлять символы, включая подсвеченные участки. Однако сначала подходим к доскам с символами и зарисовываем их изображения.

В самом верхнем секторе надо выставить: "Energy", "Power", "Future", "Motion" (кстати, эти фразы есть в журнале). Начинаем с самого верхнего, потом по часовой стрелке. Если все сделали правильно, то все символы загорятся белым цветом.

В нижнем правом выставляем: "Dynamic", "Force", "Spur", "Change".

В нижнем левом: "Nature", "Encourage", "Mutual", "Dependence".

Силовое поле, закрывающее дверной проем, исчезнет.

Идем туда, потом вниз по лестнице. Слева берем книгу Tomahna, но пока не открываем. Зарисовываем новые символы, чтобы в правой сфере изобразить: "Balance", "System", "Stimulate", "Civilization". Кстати, последнего символа здесь нет, он был на предыдущем стенде.

Подходим к сферам и поворачиваем рычаг вправо. Поднимаем и открываем правую сферу. Набираем четыре символа, как было описано выше.

Поле, закрывающее все сооружение, исчезнет. Прибежит дикарь и сделает вам предложение — отдать книгу Releeshahn в обмен на то, что вы повернете рычаг между сферами.

Вот здесь есть несколько вариантов концовки. Причем как хороших, так и плохих.

Хорошие:

1. Поднимаемся по лестнице наверх, жмем — Saavedro окажется в ловушке. Спускаемся вниз и говорим с ним через решетку. Он отдаст вам Releeshahn. Жмем рычаг между сферами, потом тот, что наверху. Отшельник уедет на подвешенной на тросе лодочке. Открываем Tomahna и возвращаемся к Атрусу и его жене. Наконец Атрус получит свою книжку обратно.

2. Как получим книжку, не жмем рычаг, а сразу же отправляемся в Tomahna.

Плохие:

1. Сразу жмем рычаг между сферами, дикарь выбросит книжку и удерет на лодке. Придется возвращаться с пустыми руками.

2. Не получив книжку, отправляйтесь в Tomahna. Saavedro догонит нас и свалит на землю.

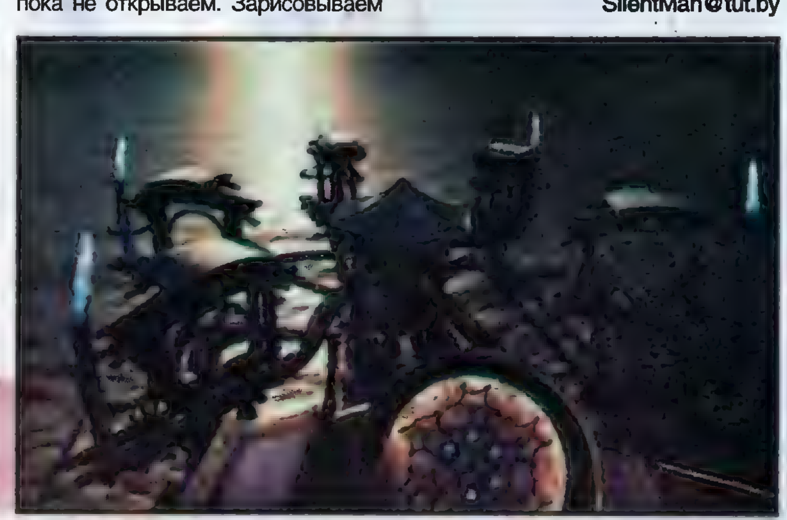
3. Подойдем к дикарю. Сначала он повыпендривается, а потом выбросит книгу и навешает нам "айлюлей".

4. Запираем дикаря в ловушке, а потом выпускаем (два раза нажав на рычаг сверху). Псих прибежит к нам наверх и даст по башке топориком.

Вот и все... Хэппи (или не хэппи) энд — выбирать вам!

SilentMan
SilentMan@tut.by





# BelABM Compaq Formula-1 Virtual Championship-2001

**Гонка "Все звезды СМИ"**

Организаторы чемпионата BelABM COMPAQ FVC по виртуальной "Формуле-1" 20 сентября собрали в клубе Stealth журналистов на необычное мероприятие — гонку "Все Звезды СМИ", или "Кубок Вызова".

Первенство на компьютерном симуляторе проводится в республике второй год и от этапа к этапу становится все более профессиональным и заметным событием в спортивной жизни страны. Об этом шла речь на пресс-конференции 20 сентября в клубе Stealth, где проводятся этапы чемпионата BelABM COMPAQ FVC. Подобное соревнование по-своему уникально: по сети в очном споре в реальном времени соревнуются пилоты виртуальной "Формулы-1".

В следующем году в Москве будет проводиться подобный чемпионат с использованием накопленного белорусами опыта и практически идентичного регламента соревнований.

**Пресс-конференция**

На пресс-конференции были подведены предварительные итоги второго первенства BelABM COMPAQ FVC, а также прошло ознакомление с планами на следующий год. В январе 2002 года стартует новый отборочный цикл за право участия в финале Кубка F1 TIBO'2002 CUP, который пройдет в рамках выставки TIBO в апреле следующего года. Ожидается, что в соревнованиях примут участие команды, представляющие либо непосредственно, либо через своих представителей крупнейших отечественных и зарубежных производителей телекоммуникационного оборудования, компьютеров и программного обеспечения, средств и систем безопасности, а также автомобильных дилеров.

Представитель компании COMPAQ Михаил отметил, что в марте 2002 года стартует третий чемпионат РБ по виртуальной "Формуле-1" BelABM COMPAQ FVC.

В свою очередь, главный редактор газеты "Автодайджест" и руководитель пресс-службы Белорусской Автомобильной Федерации (БАФ) Анатолий Алексеевич Шевченко — один из организаторов необычного чемпионата — заверил собравшихся, что виртуальный автоспорт в республике развивается стремительными темпами. Чемпионат FVC следующего года получит официальный статус и соответствующую поддержку. Сегодня даже реальные гонщики используют компьютерные симуляторы для того, чтобы в межсезонье практиковаться и оттачивать мастерство без дополнительных материальных затрат.

**Гонки**

После пресс-конференции журналистам предложили попробовать свои силы в управлении виртуальным болидом "Формулы-1" с помощью симулятора Grand Prix 3: 2000 Season и руля и педалей. В роли судей выступили Дмитрий Грамович и Александр Пугач — двукратные обладатели чемпионского звания и Кубка конструкторов BelABM COMPAQ FVC, соответственно. Два десятка представителей СМИ рискнули состязаться между собой в скорости на трассе Индианаполиса, правдоподобно смоделированной компьютерной программой. Почему именно Индианаполиса (Гран-при США)? Все решил жребий. Из мешка с семнадцатью бочонками (ровно столько трасс в чемпионате "Формула-1" в 2001 году) представитель компании COMPAQ извлек бочонок с номером "16". Шестнадцатый этап первенства мира "Формулы-1" в этом году проводится в США на знаменитой "красной кирпичнице".

Очень здорово выступили девушки: Светлана Кошелева ("Автодайджест"), Данута Антилевская (р/с "Сталіца") и Анастасия Бурмакина (р/с "Альфа Радио"). (Жаль, но Анастасия успела выступить только в квалификационных заездах — срочно надо было вернуться в редакцию.) Светлана пробилась в финал и заняла в итоговом протоколе пятое место! По окончании заездов были вручены призы. Так, памятным подарком "За волю к победе" был отмечен Павел Баранов (1-й Национальный канал телевидения), призы "За смелость" достались Русиновой Ирине и Дануте Антилевской. Также был отмечен успех лучшей гонщицы турнира — Кошелевой Светланы! Главный приз и красивый "Кубок Вызова" в упорной борьбе достался Юрию Корякину ("Виртуальные радости"). Призерам гонки "Все звезды СМИ" — Николаю Цынкевичу ("Прессбол", второе место) и Николаю Ковалевскому ("Автодайджест", третье место) — представителем COMPAQ были вручены почетные грамоты и уменьшенные копии главного приза. Поздравляем, коллеги!

**XVI этап: победы легко не даются**

22 сентября в субботу в клубе Stealth первую победу в чемпионате BelABM COMPAQ FVC одержал Александр Пугач. Накануне этапа Дмитрий Грамович заявил, что постарается помочь своему напарнику по команде в борьбе за дополнительные очки в первенстве и, возможно, за победу. По крайней мере, Дмитрий добродушно отметил, что в оставшихся гонках в случае своего лидерства будет пропускать вперед пилотов, не познавших вкус побед в гонках виртуальной "Формулы-1".

Уверенно выиграв квалификацию, двукратный чемпион FVC в полуфинале позволил своему напарнику по команде ATF Racing "Альфа-Радио" финишировать первым, чтобы тот в финале стартовал с "поул-позишн". Финальная гонка развивалась по непредсказуемому сценарию. В дебюте не удалось разминуться болидам двух сильных пилотов — Станислава Мадыцкого, обеспечившего себе второе место в личном зачете, и Алексея Мелюка. В результате оба оказались за бортом очковой зоны. Дмитрий Грамович как-то "самоустранился" ближе к финишу (к сожалению, этот момент я не видел). Егор Ермакович к середине дистанции активно атаковал позицию лидера гонки, но в последнем повороте перед прямой "старт-финиш" немного ошибся: машина задела правыми колесами траву, и ее развернуло. После этого инцидента Егор подотстал и финишировал только третьим, несмотря на титанические усилия вновь нагнать лидеров. Красивую борьбу за победу на последних кругах подарили зрителям Александр Пугач и Максим Довженко. Создалось впечатление, что Саша немного нервничал и ехал чуть осторожнее и медленнее Максима. За круг до финиша Довженко, избегая столкновения с болидом "задержавшегося в повороте" Пугача, вынужден был свернуть на обочину и потерять драгоценные доли секунды.

**XVII этап: в гостях программа "5Х5"**

6 октября в клубе Stealth прошел семнадцатый (заключительный) этап первенства BelABM COMPAQ FVC'2001. Проходил он в не совсем обычной обстановке. В гостях у Второго чемпионата РБ по виртуальной "Формуле-1" побывала съемочная группа молодежной передачи "5х5". Хочется отметить уверенную "поул-позишн" Ермаковича Егора. Молодой и талантливый пилот также записал на свой счет и лучший круг в гонке. К сожалению, во время финала Егор, пытаясь пробиться на лидирующую позицию, не избежал коллизии. В итоге только шестое место. У пилота огромный потенциал, но не хватает опыта и воли. Последнюю гонку чемпионата в этом сезоне выиграл дебютант FVC Мадыцкий Станислав, подтвердив свои притязания на чемпионский титул в будущем. Двукратный чемпион FVC Грамович Дмитрий занял второе место, пробившись с предпоследнего места на старте в группу лидеров. Третье место досталось Павлу Мадыцкому. Далее в очковой зоне расположились: Максим Довженко (занявший итоговое третье место в общем зачете), Бобрович Игнат и Ермакович Егор.

*** Победители Гран-при США и Японии FVC получили от генерального спонсора чемпионата компании BelABM диплом и памятный хрустальный кубок, CD-ROM от компании "Компьютер сити", а призеры — дипломы BelABM и фирменные кассеты от студии "ВидеоХИТ".**

Второй чемпионат РБ по виртуальной "Формуле-1" завершен. Да здравствует новый чемпионат BelABM COMPAQ FVC'2002!

**E-mail чемпионата: d_klaster@f-1.ru**

**Итог борьбы в личном зачете**

| М | Пилот | З | Оч |
|---|---|---|---|
| 1 | Грамович Дмитрий | - | 97 |
| 2 | Мадыцкий Станислав | - | 79 |
| 3 | Довженко Максим | II | 43 |
| 4 | Олешкевич Александр | - | 38 |
| 5 | Пугач Александр | - | 32 |
| 6 | Роговицкий Максим | - | 22 |
| 7 | Бобрович Игнат | I | 20 |
| 8 | Корякин Юрий | - | 18 |
| 9 | Ермакович Егор | - | 15 |
| 10 | Топорков Алексей | - | 14 |
| - | Мадыцкий Павел | - | 14 |
| 12 | Немера Андрей | I | 10 |
| 13 | Орехов Иван | - | 9 |
| - | Моськин Максим | I | 9 |
| 15 | Рудков Дмитрий | - | 5 |
| 16 | Горбач Виктор | - | 4 |
| - | Быченок Павел | - | 4 |
| 18 | Моськин Дмитрий | - | 2 |
| - | Цариков Максим | - | 2 |
| - | Жибуль Иван | - | 2 |
| 21 | Ковалевский Николай | - | 1 |
| - | Мелюк Алексей | - | 1 |
| - | Кондрацкий Вадим | - | 1 |

**Кубок Конструкторов**

| М | Команда | З | Оч |
|---|---|---|---|
| 1 | ATF Racing "Альфа-Радио" | - | 129 |
| 2 | Butcher GP | - | 93 |
| 3 | Millennium GP | I | 47 |
| 4 | Net 47 | - | 39 |
| 5 | BIR | - | 29 |
| 6 | Top-Racing | - | 24 |
| 7 | Rogovitsky Racing | - | 23 |
| 8 | FedEx MEKUS Ltd. | - | 20 |
| 9 | Виртуальные радости | - | 15 |
| 10 | Low Racing | I | 11 |
| 11 | C1 STEALTH | - | 5 |
| 12 | НИКИТА ТУР/Lizards | - | 5 |
| 13 | Ронгбук "Автодайджест" Автодром | - | 1 |
| 14 | STEALTH | - | 1 |

**Все Звезды СМИ. Призы и награды**

| № | Пилот | Команда | Приз | От |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Корякин Юрий | Газета "Виртуальные радости" | За 1-е место, Главный приз, "Кубок вызова", диплом, Martini | COMPAQ, Клуба STEALTH, Газеты "Автодайджест", Мидвест |
| 2 | Цынкевич Николай | Газета "Прессбол" | За 2-е место, средний "Кубок Вызова", диплом | COMPAQ, Клуба STEALTH, Газеты "Автодайджест" |
| 3 | Ковалевский Николай | Газета "Автодайджест" | За 3-е место, малый "Кубок Вызова", диплом | COMPAQ, Клуба STEALTH, Газеты "Автодайджест" |
| 4 | Кошелева Светлана | Газета "Автодайджест" | Лучшей гонщице | COMPAQ |
| 5 | Антилевская Данута | Радиостанция "Сталіца" | За смелость | COMPAQ |
| 6 | Русинова Ирина | Газета "Автодайджест" | За смелость | COMPAQ |
| 7 | Баранов Павел | Телевидение "1-й Национальный канал" | За волю к победе | COMPAQ |
| Официальный напиток гонки "Все Звезды СМИ" — MARTINI | | | | |

**Все Звезды СМИ. Личный зачет**

| М | Пилот | О |
|---|---|---|
| 1 | Корякин Юрий | 16 |
| 2 | Цынкевич Николай | 11 |
| 3 | Ковалевский Николай | 7 |
| 4 | Горбач Виктор | 6 |
| 5 | Кошелева Светлана | 5 |
| 6 | Моськин Максим | 4 |
| 7 | Волчков Владимир | 2 |
| 8 | Хвир Иван | 1 |

**Все Звезды СМИ. Командный зачет**

| М | Команда | О |
|---|---|---|
| 1 | Газета "Виртуальные радости" | 16 |
| 2 | Газета "Автодайджест" | 12 |
| 3 | Газета "Прессбол" | 11 |
| 4 | Радиостанция "Сталіца" | 6 |
| 5 | Газета "Спорт-курьер" | 4 |
| 6 | Газета "Вечерний Минск" | 2 |
| 7 | Газета "Чырвоная змена" | 1 |
| Официальный напиток гонки Все Звезды СМИ — MARTINI | | |

**Результаты гонки Гран-при США BelABM COMPAQ FVC'2001**

| М | С | Пилот | Команда | Время/отставание/ причина схода |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | Пугач Александр | ATF Racing "Альфа-Радио" | 38:47,760 |
| 2 | 5 | Довженко Максим | Millennium GP | +2,973 |
| 3 | 2 | Ермакович Егор | Виртуальные радости | +15,659 |
| 4 | 4 | Олешкевич Александр | Net 47 | +25,754 |
| 5 | 8 | Моськин Максим | BIR | +2 круга |
| 6 | 3 | Грамович Дмитрий | ATF Racing "Альфа-Радио" | Авария |
| 7 | 6 | Мадыцкий Станислав | Butcher GP | Столкновение |
| 8 | 7 | Мелюк Алексей | Net 47 | Столкновение |
| Лучший круг: Грамович Дмитрий — 1:14,097 | | | | |
| Главный судья гонки: Горбач Виктор Иванович | | | | |

**Результаты гонки Гран-при Японии BelABM COMPAQ FVC'2001**

| М | С | Пилот | Команда | Время/отставание/ причина схода |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | Мадыцкий Станислав | Butcher GP | 34:05,456 |
| 2 | 7 | Грамович Дмитрий | ATF Racing "Альфа-Радио" | +3,267 |
| 3 | 5 | Мадыцкий Павел | Butcher GP | +20,035 |
| 4 | 1 | Довженко Максим | Millennium GP | +29,571 |
| 5 | 4 | Бобрович Игнат | BIR | +31,271 |
| 6 | 3 | Ермакович Егор | Виртуальные радости | +35,622 |
| 7 | 8 | Пугач Александр | ATF Racing "Альфа-Радио" | +1 круг |
| 8 | 6 | Жибуль Иван | Low Racing | +1 круг |
| Лучший круг: Ермакович Егор — 1:35,206 | | | | |
| Главный судья гонки: Горбач Виктор Иванович | | | | |

**Предварительный календарь на сезон 2002 года (FVC)**

| Дата | День | Гонка | Время |
|---|---|---|---|
| 2 марта | Суббота | Гран-при Австралии (Альберт Парк) | 9:00-12:00 |
| 16 марта | Суббота | Гран-при Малайзии (Сепанг) | 9:00-12:00 |
| 30 марта | Суббота | Гран-при Бразилии (Интерлагос) | 9:00-12:00 |
| 5 апреля | Пятница | Финальная гонка F1 TIBO'2002 CUP | 12:00-15:00 |
| 13 апреля | Суббота | Гран-при Сан-Марино (Имола) | 9:00-12:00 |
| 27 апреля | Суббота | Гран-при Испании (Барселона) | 9:00-12:00 |
| 11 мая | Суббота | Гран-при Австрии (А1-Ринг) | 9:00-12:00 |
| 25 мая | Суббота | Гран-при Монако (Монте-Карло) | 9:00-12:00 |
| 8 июня | Суббота | Гран-при Канады (Монреаль) | 9:00-12:00 |
| 22 июня | Суббота | Гран-при Европы (Нюрбургринг) | 9:00-12:00 |
| 6 июля | Суббота | Гран-при Великобритании (Сильверстоун) | 9:00-12:00 |
| 20 июля | Суббота | Гран-при Франции (Маньи-Кур) | 9:00-12:00 |
| 27 июля | Суббота | Гран-при Германии (Хоккенхайм) | 9:00-12:00 |
| 17 августа | Суббота | Гран-при Венгрии (Хунгароринг) | 9:00-12:00 |
| 31 августа | Суббота | Гран-при Бельгии (Спа) | 9:00-12:00 |
| 14 сентября | Суббота | Гран-при Италии (Монца) | 9:00-12:00 |
| 20 сентября | Пятница | Гонка "Все Звезды СМИ" или "Кубок Вызова" | 14:00-17:00 |
| 28 сентября | Суббота | Гран-при США (Индианаполис) | 9:00-12:00 |
| 12 октября | Суббота | Гран-при Японии (Сузука) | 9:00-12:00 |



# Чемпионат по HMM3: Shadow of Death

Не так давно в компьютерном клубе GoodWin, а точнее с 21.09.2001 по 23.09.2001, прошел чемпионат по Heroes of Might and Magic 3: Shadow of Death. В чемпионате приняло участие 32 человека. Отборочные игры проходили на карте Me vs You, а полуфинальные и финальные игры — на карте Desert War. Уровень сложности 130% (Hard). Игры прошли в больших раздумьях и полной тишине (это вам не CS:)). На чемпионат съехались люди со всего Минска и близлежащих городов (Молодечно, Заславль и др.) — в общем, собрались мыслители этой пошаговой стратегии, можно сказать, со всего Минска и Минской области.

Отбор участников происходил по "олимпийской системе", т.е. проигравшего один раз мы провожали всей администрацией с наилучшими пожеланиями;). Кстати, первая игра окончилась уже через 40 минут после старта...

Теперь несколько слов о правилах, а они, несомненно, были. Итак, игроки имели право на пятиминутную настройку, на согласованные с противником три пятиминутных перерыва, и самое главное — на непредвзятое судейство (!). Было запрещено выходить из игры в Windows, подвешивать компьютер, использовать "глюки" игры для добычи ресурсов и юнитов, подсматривать у противника и мешать соседям, находиться в клубе не играющим в данный момент.

По ходу игры постепенно отсеивались слабые игроки, и ситуация накалялась. Перед полуфиналом в зале установилась полная тишина, нарушаемая только кликаньем мышек и скрипом мозгов игроков. Периодически кто-то поднимался и уходил с угрюмым видом, а кто-то провожал его взглядом, но довольным:).

Финал прошел куда более шумно, и в конце определились победители:

I — [GD] [DC] Vasya (Фирсов Василий)
II — Gorlo (Алексеев Александр)
III — Paladin (Римашевский Дмитрий)

Поздравляем победителей еще раз (денежные призы они уже получили;))!

Теперь клуб GoodWin планирует провести чемпионат по BroodWar, который состоится 28 октября этого года. Команды (2х2) встретятся на карте Lost Temple, где и будут выяснять, кто круче. Вы еще можете успеть подать заявки.

[GD] TerAn, [GD]-=E.L.V.I.S.=-, [GD] Buk

# Open Virtual Rally-2001




**Ралли Кения OVR: "Газ До Отказа"**

"Ралли Кения OVR" подарило участникам гонки невероятную интригу. Вплоть до последних метров дистанции на победу претендовали сразу четыре гонщика.

Участники во время прохождения дистанции получили настоящий выброс адреналина в кровь. Секрет успеха "Ралли Кения OVR" состоит в необычной схеме проведения гонки. На старт после тренировки одновременно вышли все участники соревнований. После каждого пройденного отрезка пути (СУ) гонка на короткое время останавливалась, участники получали небольшую передышку, называли свой результат.

Маленькое лирическое отступление. По окончании тренировок часть гонщиков наотрез отказалась выступить в гонке, мотивировав свою позицию тем, что "не хотят позориться". Сдача без боя этих гонщиков естественным образом вывела на старт гонки только девятерых участников. Более того, результаты двух гонщиков пришлось аннулировать — оба случайно выбрали уровень "эксперт", позволяющий автомобилю развивать большую скорость. Тем не менее, даже их результаты были далеки от результатов остальных участников заезда, использовавших разрешенный уровень сложности!

Похоже, раллийный чемпионат, по аналогии с виртуальной "Формулой-1" из лона любительских гонок постепенно переходит в лоно профессионального спорта. Результаты первой четверки говорят сами за себя. Время, которое показали ребята на отдельных СУ, является рекордным для этого вида соревнований на всем постсоветском пространстве, где проводятся подобные чемпионаты по виртуальному ралли (правда, в основном в Интернете, где происходит заочное выяснение отношений между соперниками). Остальные участники гонки боролись между собой за попадание в призовую шестерку. Отрадно, что этими гонщиками оказались представители команды "СадКо/АА" ("Садовщиков и Ковалевский / Автодайджест Автодром"). Причем оба трижды во время гонки "ловили" крышу, один раз "уронили" машину с моста (Ковалевский) и ударились о дерево (Садовщиков). На тренировках оба проезжали дистанцию в пределах 18 минут 30-40 секунд и вполне резонно рассчитывали во время гонки еще прибавить и на финише показать 18 минут 15-20 секунд. Увы, сказалось предстартовое волнение. Николай разбил свой Seat в начале первого же СУ, а Александр "накапливал" небольшие поломки по ходу всей дистанции. Правда, уровень мастерства этих гонщиков позволил им выдержать скоростной темп, предложенный соперниками, и обойти своего давнего друга-конкурента из команды газеты "Виртуальные радости" Лисок Алексея.

Ну, а победитель и призеры "Ралли Кения OVR" определились только после финиша 9 СС. Федецов Дмитрий (г. Орша) отстоял свое первое место, Немцев Егор, показав лучшее время на большинстве отрезков пути, занял второе место, а на третье пробился Виктор Горбач, выигравший у Пилецкого Кирилла менее секунды!!!

В первенстве команд шансы ViPER Racing выглядят предпочтительней. Возможно, в Орше, где, как известно, Федецову и Горбачу будут помогать стены (это их "домашняя" гонка), ViPER Racing отпраздует досрочную победу в чемпионате. Ситуация в личном зачете менее предсказуема. Как минимум три гонщика поборются между собой за звание чемпиона OVR (теоретически шанс остается у четырех гонщиков).

**Личный зачет**

| М | Гонщик | О |
|---|---|---|
| 1 | Федецов Дмитрий | 36 |
| 2 | Немцев Егор | 32 |
| 3 | Пилецкий Кирилл | 31 |
| 4 | Горбач Виктор | 21 |
| 5 | Романенко Юрий | 10 |
| 6 | Ковалевский Николай | 9 |
| 7 | Лисок Алексей | 8 |
| - | Садовщиков Александр | 8 |
| 9 | Мисюк Сергей | 1 |

**Первенство команд**

| М | Команда | О |
|---|---|---|
| 1 | ViPER Racing | 64 |
| 2 | Виртуальные радости | 40 |
| 3 | King Racing | 31 |
| 4 | СадКо / АА | 17 |
| 5 | M. Sport Tuning Center | 1 |

**Неофициальный зачет**

**City Champ**

| М | Город | О |
|---|---|---|
| 1 | Минск | 89 |
| 2 | Орша | 67 |

**Победы**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Пилецкий Кирилл | 2 |
| - | Немцев Егор | 2 |
| 3 | Романенко Юрий | 1 |
| - | Федецов Дмитрий | 1 |

**Лучшее время на СУ**

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Немцев Егор | 22 |
| 2 | Пилецкий Кирилл | 15 |
| 3 | Федецов Дмитрий | 8 |
| 4 | Романенко Юрий | 3 |
| 5 | Горбач Виктор | 2 |
| 6 | Ковалевский Николай | 1 |

Следующий этап чемпионата — выездной. Гонка "Ралли Италии OVR" пройдет в субботу 10 ноября в Орше! **Программа проведения этапа в г. Орша (ул. Комсомольская, 16. Клуб ViPER. Т. (02161)2-12-42.):**

11:45–12:00 — регистрация участников.

12:00–14:00 — проведение зачетных заездов.

14:00–14:30 — подведение итогов и награждение победителей.

**Календарь OPEN VIRTUAL RALLY-2001**

| Дата | День недели | Ралли | СУ | Время | Клуб | Город | Победитель | Результат |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 мая | Суббота | Финляндия | 8 | 9:00-12:30 | STEALTH | Минск | Романенко Юрий | 17:17,49 |
| 16 июня | Суббота | Греция | 9 | 9:00-12:30 | STEALTH | Минск | Немцев Егор | 20:38,67 |
| 21 июля | Суббота | Франция | 8 | 9:00-12:30 | STEALTH | Минск | Пилецкий Кирилл | 20:17,66 |
| 11 августа | Суббота | Швеция | 9 | 12:00-13:30 | STEALTH | Минск | Пилецкий Кирилл | 23:09,63 |
| 8 сентября | Суббота | Австралия | 8 | 12:00-13:30 | STEALTH | Минск | Немцев Егор | 19:31,63 |
| 6 октября | Суббота | Кения | 9 | 12:00-13:30 | STEALTH | Минск | Федецов Дмитрий | 17:41,74 |
| 10 ноября | Суббота | Италия | 8 | 12:30-15:00 | VIPER | Орша | ? | ? |
| 8 декабря | Суббота | Великобритания | 9 | 9:00-12:00 | STEALTH | Минск | ? | ? |
| **Информационная поддержка: Виртуальные радости/Компьютерная газета, Радио "Сталіца FM"** | | | | | | | | |

**Предварительный календарь OPEN VIRTUAL RALLY'2002**

| Дата | День | Трасса | Ралли | СУ | Время | Клуб | Город |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 19 января | Суббота | Швеция contrary | Кубок Вызова*** | 11 | 12:00-13:30 | STEALTH | Минск |
| 23 февраля | Суббота | Финляндия contrary | Кубок Вызова*** | 10 | 13:00-14:30 | ? | Минск |
| 9 марта | Суббота | Кения contrary | Кубок Вызова*** | 11 | 15:00-16:30 | ? | Минск |
| 27 апреля | Суббота | Греция contrary | Кубок Вызова*** | 11 | 13:00-14:30 | ? | Минск |
| 11 мая | Суббота | Швеция | ***OVR | 11 | 12:00-13:30 | STEALTH | Минск |
| 8 июня | Суббота | Кения | ***OVR | 11 | 12:00-14:00 | STEALTH | Минск |
| 22 июня | Суббота | Финляндия | ***OVR | 10 | 12:00-14:00 | STEALTH | Минск |
| 20 июля | Суббота | Франция | ***OVR | 10 | 12:00-14:00 | STEALTH | Минск |
| 20 сентября | Суббота | Италия | ***OVR | 10 | 12:00-14:00 | STEALTH | Минск |
| 12 октября | Суббота | Греция | ***OVR | 11 | 12:30-14:30 | ? | Брест |
| 22 ноября | Суббота | Австралия | ***OVR | 10 | 12:30-14:30 | VIPER | Орша |
| 7 декабря | Суббота | Великобритания | ***OVR | 11 | 9:00-11:00 | STEALTH | Минск |
| Кубок Вызова*** — гонки не идут в зачет чемпионата OVR, *** — Генеральный (или титульный) спонсор гонки | | | | | | | |

**Результаты "Ралли Кения" Open Virtual Rally-2001**

| М | Гонщик | Команда | Город | Машина | Упр. | 1СУ/М | +2СУ/М | +3СУ/М | +4СУ/М | +5СУ/М | +6СУ/М | +7СУ/М | +8СУ | Отстав. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Федецов Дмитрий | ViPER Racing | Орша | Subaru | К | 2:06,67/3 | 4:04,92/3 | 4:57,94/2 | 7:03,84/2 | 9:38,25/1 | 12:03,01/2 | 13:27,98/1 | 16:02,21/1 | 17:41,74 |
| 2 | Немцев Егор | Виртуальные радости | Минск | Seat | К | 2:05,59/1 | 4:01,07/1 | 4:43,93/1 | 7:02,34/1 | 9:40,51/3 | 12:02,12/1 | 13:28,84/2 | 16:03,28/2 | 17:43,77 |
| 3 | Горбач Виктор | ViPER Racing | Орша | Subaru | К | 2:06,98/4 | 4:05,90/4 | 5:00,02/4 | 7:05,20/3 | 9:40,79/4 | 12:06,57/4 | 13:32,95/4 | 16:07,20/4 | 17:46,84 |
| 4 | Пилецкий Кирилл | King Racing | Минск | Peugeot | К | 2:06,07/2 | 4:04,86/2 | 4:58,79/3 | 7:05,99/4 | 9:39,46/2 | 12:04,85/3 | 13:31,91/3 | 16:06,97/3 | 17:47,79 |
| 5 | Ковалевский Николай | СадКо / АА | Минск | Seat | К | 2:12,86/5 | 4:22,16/5 | 5:19,04/5 | 7:32,14/5 | 10:12,19/5 | 12:49,29/5 | 14:21,73/5 | 17:07,69/5 | 18:53,94 |
| 6 | Садовщиков Александр | СадКо / АА | Минск | Seat | К | 2:16,91/6 | 4:24,26/6 | 5:20,97/6 | 7:34,53/6 | 10:16,08/6 | 12:53,96/6 | 14:25,23/6 | 17:09,33/6 | 19:01,78 |
| 7 | Лисок Алексей | Виртуальные радости | Минск | Seat | К | 2:18,56/7 | 4:27,96/7 | 5:25,84/7 | 7:41,08/7 | 10:29,85/7 | 13:07,18/7 | 14:41,54/7 | 18:04,26/7 | 20:03,06 |
| DQ | Ермакович Егор | Loser Rasing | Минск | Mitsubishi | К | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA |
| DQ | Бобрович Игнат | BIR-Beer | Минск | Ford | К | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA | PA |

Лучшее время на СУ: Немцев Егор (1, 2, 3 и 6), Виктор Горбач (4), Пилецкий Кирилл (5), Федецов Дмитрий (7, 8 и 9). У — управление, К — клавиатура, Р — руль и педали, Отстав. — отставание, PA — результат аннулирован

| 1 СУ — 2:05,59 | 2 СУ — 1:55,48 | 3 СУ — 0:52,86 | 4 СУ — 2:05,18 | 5 СУ — 2:33,47 | 6 СУ — 2:21,61 | 7 СУ — 1:24,97 | 8 СУ — 2:34,23 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|

# Первый чемпионат по Unreal Tournament выиграли квакеры

**Похоже, анриллеры решили догнать и перегнать квакеров. Первой ласточкой стал чемпионат по игре Unreal Tournament. Задумка у организаторов была просто замечательная: провести добротный чемпионат по не очень популярной игре среди широких масс молодежи. К организаторам претензий у анриллеров не было. Но вдруг откуда ни возьмись появляются квакеры... И, как всегда, портят весь мед "настоящим фэнам Анрила".**

Но не будем забегать вперед. Сначала нужно рассказать, как проходил сам чемпионат. Если кто-то еще не знает, где проходило все это эпическое действие, то я рад сообщить, что мероприятие проходило в клубе "Арсенал". С каждого участника взимался взнос в размере 5000 рублей. Всего в чемпионате приняло участие 30 человек. В основном все участники были минчане.

К десяти часам утра основные силы стали потихоньку стягиваться к зданию клуба. По итогам жеребьевки все участники были разделены на четыре группы. Первая и вторая группы играли с 11 утра до 16 часов дня. А вот третьей и четвертой группе пришлось начинать играть уже после 16 часов, поэтому игра затянулась почти до 12 часов ночи. Как и большинство клубных турниров, чемпионат проводился по системе Full Double Elemination. Думаю, пояснений делать здесь не нужно.

Теперь что касается самого чемпионата. Как уже упоминалось в предисловии, первый чемпионат по Unreal Tournament почтил своим присутствием кое-кто из квакерской братии. Несмотря на скептические прогнозы в их адрес, ребята довольно быстро освоились и, к большому удивлению всех продвинутых "отцов" Анрила, уверенно взяли игру в свои руки. И надо отдать им должное — взяли настолько крепко, что ни у кого так и не получилось "сломать" их игру. Подобное упорство вылилось в следующую таблицу итогов чемпионата:

— 1-ое место: Immortal. В качестве приза он получил принтер Canon и 50% от всех сборов участников чемпионата (т.е. 75000 рублей).

— 2-ое место: Eraser. В качестве приза он заполучил оптическую мышку Genius плюс полгода подписки на газету "Виртуальные радости". Кроме этого, он получил 35% от всех денежных сборов (т.е. 52500 рублей)

— 3-е место: Ripper. Он заполучил аудиоколонки и коврик для мышки.

— 4-е место: Hunter. В его руки попали наушники с микрофоном и также коврик для мыши.

Вообще, призовыми были с 1-го по 8-ое места включительно (для игроков, которые заняли места с четвертого по восьмое, предусматривался один и тот же приз — наушники и коврик для мыши). Но я упомянул здесь только первые четыре места. У читателей, наверное, уже возник закономерный вопрос: "А почему?". Причина весьма проста. Уже из названия статьи можно было без труда догадаться, каким был "главный прикол" чемпионата. Первые четыре места получили квакеры, причем Immortal, Eraser и Ripper вообще из одного и того же клана (Stealth). А Hunter — из клана tRainspotting. Вот тебе и на. Анриллеры собрались выяснить, кто же из них круче, а тут пришли ребята из Stealth и tRainspotting и без особого труда "распуляли" всех остальных. Но и это еще не все. Помимо ценных призов, ребята получили еще и огромное моральное удовлетворение (осбенно в свете статьи "Why not Unreal" в прошлом номере "ВР", где Quake 3 и квакеры были представлены таким образом, что можно было подумать, будто Unreal Tournament — лучший в мире сетевой шутер, а Quake 3 ему и в подметки не годится. Дескать, квакерам никогда и не снилось выиграть у "продвинутых отцов" Анрила. Вот цитата из статьи Максима Абуховского: "Но одно успокаивает: опытному анриллеру засунуть их (квакеров) за пояс не составит большого труда"). А теперь каково "опытному анриллеру", когда Hunter загнал человека из клана "Redeemers!" в минуса (знающие поймут) во время игры на одной из карт. Наши квакеры показали высокий класс игры, да притом не тренируясь в Unreal годами. Нужно было видеть лица анриллеров, когда у Hunter-а спрашивали, сколько лет он играет в Unreal Tournament. Вы, конечно, можете не поверить, но многие (в том числе и ваш покорный слуга) тому свидетели: Hunter начал играть в Анрил ) всего лишь за неделю (!) до начала чемпионата. Вот еще один кирпич в огород Unreal-a и его фэнов, в частности.

Что касается проведения чемпионата, то он был на уровне. Ляпов и недочетов замечено не было. И не думайте, что если чемпионат затянулся до 12 часов ночи, то это явный минус и недоработка организаторов. На играх подобного масштаба это практически стандарт. Все же и система проведения мероприятия (Double Elemination) дала о себе знать. Если бы все было по олимпийской системе (проиграл — выбыл), то, естественно, все было бы короче, но Full Double Elemination — это уже устоявшаяся традиция, нарушать которую никто не собирается. За сим позвольте откланяться.

**Бурдыко Алексей aka KNES**

7 октября в компьютерном клубе Inside прошел чемпионат по Starcraft (BroodWar) 1x1. Играли на картах Lost Temple, Dire Straits, Rivalry. По правилам нужно было проиграть два раза, прежде чем окончательно выйти из борьбы за первые места. Чемпионат собрал много сильных игроков: Next, John, Defo, D'Evil, Ash, Neyrox, Destroyer, Chobo, Globe, Streamer, Casper, Mason, Sonk, User, Brain, Spinal, Sliva, WWW, Clown, Spartak, Titan, Fantom, Angel, Zerotolerance, Unikum, Executor. Пришло человек 30. Могло прийти еще больше, но количество игроков было ограничено (не более 32). Так что, как видим, Starcraft не утратил своих фанатов, а жанр этот приобретет их еще больше с выходом War3.

Хочется отметить в целом неплохой уровень игры участников (сражались до последнего и варианта "2 зилa и раш батонами" не было =)), а в особенности таких игроков, как Angel (дошел до полуфинала финеров), Globe (проиграл Next'у, но имел все шансы на победу), Brain (хорошо играет вариант protossVSterran).

В итоге первые места расположились следующим образом:

1. sT_Next[NC](клуб Stealth)
2. sT_SaShok[NC](клуб Stealth)
3. [LoW]Neyrox(клуб KVazar)

**hasuGoliath**

# Counter-Strike: Condition Zero

## синглплеерная реинкарнация знаменитой игры

**Counter-Strike, начинавшийся как простой мод, который можно было скачать из Сети, перерос в настоящий феномен, привлекающий каждый день все новых и новых игроков. Однако не каждому доступна возможность оценить все многочисленные и несомненные достоинства Counter-Strike, пока игра оставалась лишь в мультиплеерной версии. Теперь ждем одиночной.**

Итак, что же может получиться? Фанаты сетевой версии, Вас уже пробирает дрожь и крик "На что замахнулись" рвется наружу? Спокуха, тылы надежно прикрыты конторой Valve Software. Эти поистине золотые мозги (правда, в сотрудничестве с Gearbox Software) ответственны за разработку таких великолепных проектов, как Half-Life: Blue Shift и Half-Life для PS2 (выйдет совсем скоро), заняты сейчас созданием совершенно нового Counter-Strike — Condition Zero.

"Мы собираемся создать новый CS, который, будучи ориентирован на одиночное прохождение, заставит Вашу кровь бежать по жилам с такой же скоростью и насытит ее адреналином в таком же количестве, что и мультиплеерная версия, — объясняет Даг Ломбарди (Doug Lombardi), главная шишка по связям с общественностью фирмы Valve Entertainment. — Новые карты, классы игроков и хлопушки, представленные в сингплеере, будут доступны и в сетевой игре, но мы не намерены кардинально менять мультиплеер — просто добавим пару мужских игрушек и новых локаций". Condition Zero была разработана в оригинале компанией Rogue Entertainment. По определенным причинам завершить разработку эти ребята не смогли, и будущий хит оказался в надежных и цепких руках Gearbox Software.

Counter-Strike: Condition Zero в этом году была представлена на популярной выставке E3, однако, к большому сожалению, информации об игре практически не было. В процессе поиска сих засекреченных, но безумно интересных сведений о CS и было найдено интервью PC.IGN с Рэнди Пичфордом (Randy Pitchford), президентом и ведущим дизайнером Gearbox Software, которое и предоставляется в данной статье.

**А не выйдет ли неразберихи в том, что Counter-Strike: Condition Zero разрабатывается не только в качестве игры на одиночное прохождение, но и как апгрейд для существующей multiplayer версии? Вы уверены в своих силах?**

Ха, да мы круты как яйца после пятиминутной варки. Condition Zero — это мощный адреналиновый коктейль из геймплея мультиплеерной версии и новых фишек, как то: оружие, карты и многое другое. Раз мы что-то взяли из сетевой версии, то не удивительно, что мы решили дать взамен все новые локации и пушки — к тому же мы столько сил потратили на их разработку.

**А какая проблема вызвала наибольшие затруднения при разработке Counter-Strike: Condition Zero?**

Главным барьером, цепляясь за который мы не раз бились носом о землю, явилось сохранение того возбуждения и накала игры, которые так явно чувствовались в оригинальном Counter-Strike. Как сейчас делается в большинстве шутеров от первого лица? Правильно, героя-одиночку со стальной башкой и реакцией, позволяющей ему сбить плевком муху на лету, ставят против целой армии злобных монстров, которые только и смотрят, как бы подгадить Вашему парню. Counter-Strike предлагает куда более приятный, на мой взгляд, вариант, когда весь геймплей концентрируется вокруг тактики, стратегии и способности действовать в команде, без всяких там исследований структур лабиринтов и решения головоломок, рассчитанных на дитя трехлетнего возраста. Мы создали сингплеер, в полной мере дающий проявиться Вашим тактическим талантам.

**А Вы не боитесь, что одиночная игра физически не сможет воспроизвести дух мультиплеера?**

Куда больше меня волнует огромное число игроков, которые очень интересуются содержанием и стилем игры в Counter-Strike, но не имеют возможности насладиться всем этим. К тому же Condition Zero делалась вовсе не как замена оригинального CS, а в качестве дополнения к нему. В CZ Вы будете играть на прохождение по сюжету. Сюда также будут добавлены и награды, что, по-моему, просто здорово. Также новая версия предоставила нам уникальную возможность вынести на свет публики новые технологии, новые возможности и новое содержание, причем со всеми этими новыми штуками смогут экспериментировать и любители сетевой игры.

**Всем совершенно ясно, что всех любителей Counter-Strike игра привлекла именно предоставляемой возможностью ощутить плечо союзника — командным взаимодействием. Что же внесено Вами в игру на одиночное прохождение, что сделает ее такой же притягательной?**

В Condition Zero игрока ждут куда как большие эмоциональные переживания. Провал повлечет за собой куда как большие последствия, а успех — вознаграждение. Например, при игре за контр-террористов у Вас будет возможность заслонить невинного человека от пули и ценой своей жизни спасти его. Или играйте за противную сторону — и ощутите в полной мере то чувство безысходности и невозможности защитить своих комрадов из-за плохой оснастки, явившейся следствием того, что предыдущие миссии значительно уменьшили толщину кошелька. Все эти вещи нигде, кроме как в Condition Zero, ранее не использовались и должны обязательно достигнуть своей цели — сделать игру максимально эмоциональной и захватывающей.

**Будет ли у людей возможность вместе проходить Condition Zero?**

Хмм, я так отвечу на Ваш вопрос. Мы так разрабатывали AI-характеры, чтобы их можно было включить в сетевую игру. Также при игре по сети Вам будут доступны новые типы миссий. Однако, весь долгий и трудный процесс создания собственной команды, возможность тренировать их для улучшения боевых навыков и умений, накопление денег на более современную защитно-убойную оснастку, выполнение и подготовка миссий только за одну из сторон — все эти возможности будут доступны лишь для сингплеера. Хотя работа еще не завершена.

**В дополнение к стандартным картам/миссиям Counter-Strike (всем известные спасение заложников, обезвреживание бомбы и эскорт VIP-персоны), могут ли фанаты ожидать новых типов миссий?**

Есть множество новых типов миссий и инструкций, которые Вам нужно будет выполнить на каждой из карт. В сингплеере девять из десяти целей — совершенно новые, выполнить многие Вам позволят лишь специальное снаряжение и соответствующие боевые умения. Естественно, каждая карта полностью поддерживается для игры по сети, но вот количество целей резко подсокращается.

**Последние новости об игре донесли до нас информацию о том, что у игрока НЕ будет возможности контролировать компьютерных сотоварищей во время миссии. У каждого AI-юнита будет его собственный скриптовый интеллект. Это действительно так? А что насчет простейших команд вроде "Прикрой меня" или "Держать позицию"? В Counter-Strike были боты, которые следовали Вашим приказам. Намечается ли что-нибудь подобное в CZ?**

Дружественные характеры из Вашего отряда будут отвечать на радио-обращение и, более того, в CZ добавлены некоторые специфические, не появлявшиеся ранее команды. Работа одним отрядом является важнейшей частью геймплея Counter-Strike: Condition Zero, и для эффективного следования принципу "Один за всех и все за одного" необходимо полное взаимопонимание. Для достижения этого в игре предусмотрен весь требуемый спектр команд и сообщений.

**Вы все еще собираетесь вносить новые типы контр-террористов? Этот вопрос можно задать и по отношению к террористам.**

Да, это уже сделано, поэтому будьте готовы к встрече с новыми как террорами, так и лицами, им противодействующими. В дополнение к новым типажам созданы несколько видов униформы, что позволит игроку слиться практически с любой местностью: от джунглей и пустыни до заснеженных и урбанистических пейзажей. Также по мере продвижения по игре в ней будут появляться специфические уникальные персонажи, некоторые будут сражаться с Вами плечом к плечу, вторых надо будет защитить, третьих — уничтожить. Каждый из этих персонажей будет иметь присущий лишь ему внешний вид. Итак, соединив новые типы юнитов, многообразие экипировки и появление уникальных характеров, мы получим более 160 различных комбинаций, доступных игроку. Что действительно заслуживает восхищения — все это многообразие доступно как для одиночной, так и для сетевой игры.

**С тех пор, как разработка Counter-Strike: Condition Zero попала в Ваши руки, не изменились ли планы касательно использования нового оружия, о котором мы так часто слышали ранее? Как, например, Pancor Jackhammer и 357 Magnum? Может, Вы планируете добавить что-либо новое? Или, наоборот, убрать уже имеющееся?**

Если уж мы начали разговор про оружие, то мне хотелось бы упомянуть о том, чем мы руководствовались при разработке моделей:

**Баланс.** Баланс играет первостепенную роль в CS. Нам бы не хотелось, чтобы появилось что-то, что может нарушить шаткое равновесие между возможностями террористов и контртеррористов.

**Реализм.** Хотелось бы, чтобы все представленное оружие соответствовало по внешнему виду и боевым параметрам реально существующим образцам.

**Фантазия.** Большинство из существующего в CS предоставит Вам возможность почувствовать себя в шкуре героя кинобоевика. Мы добавили пару пушек, которые считаем обязательными для хорошего боевика.

**Стратегия.** Не меняя радикально парадигм CS, мы желаем добавить оружие, которое позволит находить новую тактику и новые решения для стандартных тактических игровых ситуаций.

Полагаясь на эти базовые пункты, мы приходим к огромному списку потенциальных кандидатов на "новую...

# Alien vs. Predator 2

**Жанр: action (FPS).**
**Разработчик: Monolith.**
**Издатели: Sierra Studios, Fox Interactive.**
**Дата выхода полной версии: конец 2001 года.**
**Объем демо-версии: 56,1 Мбайт.**
**Системные требования: Windows 95/98/ME/2000/XP, Pentium II 450 (рекомендуется P III 500), 128 Мбайт ОЗУ, Direct3D — видеокарта с 16 Мбайт ОЗУ (рекомендуется 32 Мбайта, DirectX 8.0+, 100 Мбайт на жестком диске (200 Мбайт во время инсталляции).**

Не успело пройти нескольких месяцев после выхода Alien Resurrection (на PlayStation), а Fox Interactive уже приготовила всем любителям чужих новый подарок — AvP 2. Полную версию игры нам обещают аккурат к концу 2001 года, ну а пока, чтобы удовлетворить любопытство фэнов, Fox Interactive выпустила играбельную демку, в которую входит целый уровень из будущей игры, вот о нем-то мне и хотелось бы рассказать...

Итак, в демо-версии доступен один уровень, четыре вида оружия (в полной версии нам обещают не меньше девяти), а также один из сценариев прохождения, но давайте обо всем по порядку...

Вообще, новая часть Alien Versus Predator мало чем отличается от своих предшественниц: Alien vs. Predator 1 на PC, а также Alien Thrilogy и Alien Resurrection на PSX: все тот же неизменный вид от первого лица а-ля Doom-Quake и неизменные темные уровни, населенные всякой нечистью, в данном случае Чужими, все тот же стандартный до вязи в зубах геймплей — все сводится к хождению по этим самым уровням, собиранию различных карт-ключей и открыванию дверей, а также попутному отстрелу ненавистных чужаков, которые валятся на бедного игрока пачками, отнимая у него здоровье и нервные клетки. И, в общем-то, уважаемые, новая игра не исключение...

Ну, вначале пара слов о графике. Хотя разработчики и уверяют нас, что вторая часть делается на новом движке, если честно, я не вижу никаких графических новшеств по сравнению с первой частью — графика осталась на том же уровне.




Геймплей также фактически не изменился по сравнению с предыдущими играми про Чужих, хотя пара нововведений все же есть. Во-первых, теперь у каждой двери есть электронный замок, который обязательно нужно активировать, чтобы эта такая-рассякая дверь наконец-то открылась и мы смогли пройти в следующее помещение (такая возня с этими дверьми, доложу я вам: подошли к двери, повозили по столу мышкой... ага, загорелся зеленый квадратик, теперь можете нажать кнопку use, в данном случае E, и дверь откроется). Спешу заметить, что открыты далеко не все двери, и на первых порах все будет сводиться к проверке всех подряд дверей, большая часть из которых закрыта.




Вообще, в демо-уровне вам будет необходимо выполнить всего одно задание: найти панель управления системой защиты и активировать ее. А активировать ее можно только с помощью специального хакерского набора, вызываемого кнопкой H. Как только панель активируется, готовьтесь к первой схватке — чужие не заставят себя долго ждать, поэтому быстрей прячьте этот так называемый хакерский набор, который занимает у вас место оружия (хмм... и зачем он вообще нужен?), и приготовьтесь к сражению... Ну, а далее все традиционно, как и полагается в играх этого жанра — убиваем Чужих, собираем оружие и патроны и решаем головоломки. Что же касается аптечек, то их вам взять с собой не удастся — если со здоровьем туговато, подойдите к аптечке, нажмите кнопку Use — и здоровье восстановится до максимума, аптечка же останется лежать на месте, и если снова подпортите здоровье, возвращайтесь обратно к этой злополучной аптечке и... ну, вы поняли — в общем, аптечки с собой брать нельзя (и почему? так бы было гораздо удобнее), и это, конечно, минус.

Теперь о сценариях прохождения игры: в полной версии вы можете проходить игру как за человека, так и за чужого или хищника, правда, в демо-версии доступно лишь за человека. Разработчики обещают нам не только одиночную, но и сетевую игру, где вы можете сражаться либо в командной игре (например, не-

пушку-в-игру". Список был проверен и перепроверен, проведено множество тестов и завершено несколько жарких споров, пока, наконец, не была составлена превосходная коллекция новых "мужских игрушек".

**Все, кто играет в мультиплеерную версию, просто не выносят AWP Sniper Rifle, заранее договариваясь не использовать ее в игре и считая, что с подобным оружием могут бегать лишь ламеры, которые больше ни на что не способны. Останется ли эта винтовка в Condition Zero?**

AWP очень мощное оружие, но она потребует огромного количества времени для тренировки, если Ваш отряд хочет использовать ее эффективно. Она имеет некоторые недостатки, но вовсе не является "всем-сейчас-покажу-кузькину-мать", которой была окрещена. В любом случае при игре на прохождение в Condition Zero AWP потребует куда более бережного и деликатного обращения, чем остальные виды оружия, и все из-за того, что она может быть поистине смертоносна в умелых руках. Поэтому в наши планы не входит убрать из игры ни AWP, ни какую-либо другую пушку.

**А что Вы можете сказать насчет обещанного spectator мода?**

С помощью spectator мы собираемся внести в геймплей Condition Zero несколько классных штук. Мы используем ортогональный вид на карту для представления брифингов и целей миссии. Это стало возможным благодаря новым технологиям, разработанным для вышеупомянутого мода. Большинство преимуществ глаза, к сожалению, не используется в синглплеере, однако у нас есть намерение использовать эти технологии для создания в игре совершенно чумовой камеры.

**Counter-Strike начинал как бесплатный, скачиваемый из Интернета мод, переросший впоследствии в полноправный продукт розничной продажи. Последует ли по этому пути и Condition Zero?**

Полная версия CZ будет с самого начала продаваться за деньги. Однако, в Сеть будет выставлен бесплатный патч, который сделает онлайновый Counter-Strike полностью совместимым с сетевыми компонентами Condition Zero.

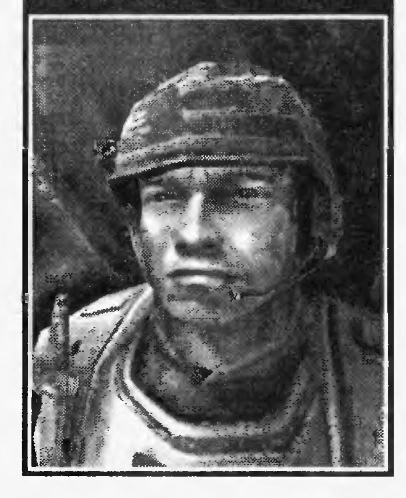
**Дмитрий Рыжиков**

сколько людей на несколько чужаков), либо в режиме deathmatch (каждый сам за себя).

Оружия в демке четыре вида: нож, пистолет, шотган и автомат, правда, в полной версии нам обещают не меньше девяти. Что же касается демо-версии, то здесь лучше всего использовать автомат — это наиболее эффективное и мощное оружие, которое лучше всего использовать против нескольких чужаков (а они только так и нападают, будь они неладны), так хоть, по крайней мере, больше шансов, что схватка не закончится фатальным для вас исходом...

В общем, нас ждет новая игра про чужих, которая, несмотря на небольшие недостатки, придется по вкусу всем поклонникам игр про чужих, да и просто любителям жанра action.

**Андрей Егоров**
**egorov@stels.tver.ru**





# Новое слово в RPG?

**Игра: Dungeon Siege**
**Разработчик: Gas Powered Games**
**Издатель: Microsoft**
**Жанр: RPG**
**Дата выхода: 2002г.**

Вы знаете Microsoft? Ну как же, там еще Билл Г. работает. Так вот с недавних пор корпорация всерьез занялась играми. И издателем в нескольких проектах была, и приставку Xbox выпускает. Причем все проекты от Microsoft — это качественно сделанные игры, которые, может, и не совершили революции в игровом мире, но вот кошелек дяди Билла точно пополнили. И вот мы можем лицезреть, как Microsoft стремительными шагами врывается на новый для себя рынок компьютерных ролевых игр. Первой ласточкой был Asheron`s Call. Я в это игровое чудо не играл (ну грешен — с кем не бывает), да и не с нашим Интернетом в онлайновые РПГ играть. Но вот вторую ласточку, кем является Dungeon Siege, я точно не пропущу, ибо проект обещает быть интересным. Для разработки этого чуда игровой мысли Microsoft пригласила девелоперскую контору под названием Gas Powered Games, которая разработала популярную стратегию Total Annihilation. Игра эта была очень даже неплохой. Так что есть повод надеяться на успех будущего игрового проекта.

Жил-был один добрый молодец в Королевстве Ehb. Жил спокойно и, как водится, никого не трогал. Колол дрова, воду носил, как проклятый пахал по пять гектаров земли. Трудился на благо Отечества, никому слова плохого не сказал и был вообще простодушной. Однако недолго осталось в спокойствии жить нашему доброму молодцу, ибо трижды распроклятый Лорд Тьмы в недрах земли ужасную вещь надумал: захватить власть всю земную в свои немытые руки да извести со свету белого все живое. И вот однажды, рубя дрова молодецкими взмахами топора, герой почувствовал что-то неладное. Так и есть, монстры сзади крадутся. Простой человек взял бы да убежал, пока кости целы. Но наш-то орел не такой. Посему бестий буйных он, понятное дело, порубал на кусочки, а дальше и не знает, что делать. Повесил буйну голову молодец и стал думу крепкую думать. Долго ли коротко он думал, историческим достоверным источникам не известно, однако они знают, что надумал он в странствие долгое отправиться да надавать Лорду Темному по рогам хорошенько, чтоб людей добрых не трогал. А чтобы веселее странствовать было, решил он с собой набрать целую бригаду, таких, как он, больных на голову. Вот, собственно, это и был сюжет. Конечно, это вам не Planescape Torment, но что-то действительно стоящее тут придумать сложно.

А теперь перейдем к основе любой игры: то есть к геймплею. Путешествуя по королевству Ehb, к вам может присоединиться до девяти человек. Но это еще не все: для перетаскивания различного хабара, который ваша партия честно (а может, и не совсем честно) заработала, вы сможете нанимать носильщиков, чтобы те таскали на себе все ваше добро. Либо кто-то из вашей команды будет отправляться в город продавать все вещи. Как только он дойдет до города, перед вами откроется окно купли-продажи (а то еще не хватало, чтобы боты за вас торговались), а потом он вернется в вашу приключенческую бригаду. Неплохо, а? Такого еще не было ни в одной РПГ.

Также в игре применена технология continuous world technology. Что это такое? Ну, к примеру, идете вы по лесу и вдруг решили спуститься в пещеру. И вот сидите вы за своим компом да смотрите на надпись loading и думаете, когда же эта чертова



локация загрузится. А с новой технологией такого не будет. Двигательная сила науки придумала разделить игровой мир на несколько игровых зон. По мере продвижения пройденные зоны будут высвобождать память для новых и сохраняться на жестком диске, что по замыслу разработчиков DS должно ускорить процесс путешествий и существенно приблизить игровой мир к реальности. Путешествуя по королевству, вам, конечно, придется сражаться со всякой нечистью. Монстров обещают аж 100 штук, а то и больше. За каждую тварь будут давать некоторое количество экспы, которую игрок сможет потратить на продвижение в уровне. Стоит упомянуть, что классов не будет. Своего героя можно будет прокачивать в любом направлении. Хотите вора с файрболом за пазухой — пожалуйста, мага в тяжелой броне, который к тому же и заклинания украсть сможет, — тоже нет проблем. Только бы экспы хватало. Бои будут реалтаймовыми, но с возможностью постановки на паузу в любой момент времени (как в Baldur's Gate 1-2). Кстати, в процессе боя ваш персонаж от больших повреждений не скончается на месте, а просто упадет на землю и не сможет продолжать бой. А вы попозже сможете его подлечить. Хотя если вас треснет здоровенный элементаль камня, то от такого удара вы вряд ли оправитесь. Реализм, понимаете ли, страшная штука!

Что у нас там дальше? А вот: хотят стратегию с РПГ объединить в плане интерфейса. Подобное сочетание уже неплохо себя зарекомендовало. Стоит вспомнить хотя бы "Проклятые Земли" — хитовую игру от российской компании Nival. Управлять там было действительно легко. Хотя у комбинации RPG + RTS и есть ярые противники, я считаю подобный подход правильным.

Ну, а чтобы истреблять всю живность, разработчики приготовили просто горы оружия, доспехов и спеллов. Начинать вы будете в простой рубашке и штанах, ну а позже вы сможете купить в лавке или добыть в бою более крутые доспехи. Кстати, в отличие от некоторых других игр, в DS доспехи ломаться не будут. Дескать, нечего отвлекаться от изрубания монстров в капусту. А для тотального вырезания местного населения предусмотрены и топоры, и мечи разного калибра, а также дубины, волшебные посохи и т.д. Посохами смогут пользоваться исключительно волшебники с высоким уровнем, они смогут вложить в посох заклинание и многократно его использовать. В общем, скучать не придется. Не известно только, как все это добро будет надеваться: в отдельном окне инвентори, где будет кукла персонажа, на которую все очень любят надевать разные побрякушки, или надо будет идти в специальное место (как все в тех же "Проклятых Землях"). Как и в любой уважающей себя фэнтези, в DS будут заклинания. Уже известно, что их будет 100. Использоваться они будут как обычно: нашли свиток, записали в книгу заклинаний — и кастуйте себе на здоровье. Предусмотрены различные школы заклинаний: волшебство природы, боевое волшебство и волшебство чувств. А кому покажется этого мало — флаг вам в руки. Открываете редактор, который будет поставляться вместе с игрой, и клепайте там столько заклинаний, квестов, карт, сколько вашей душе угодно будет.

Что касается ИИ, то и тут нас ждет сюрприз. Приведу цитату самого Криса Тейлора: "Я знаю, что многие любят говорить о том, что в их играх просто потрясающий искусственный интеллект, но GPG добилась действительно хороших результатов. Например, вы сражаетесь с монстрами, и одного члена вашего отряда убивают. Монстр может схватить меч, который был у вашего напарника, и убежать куда-нибудь вместе с ним. А вам придется искать его, чтобы найти свой меч". Обещают, что твари поумнеют настолько, что смогут организовать на вас засаду, а также преследовать вас по всему миру, пока вы не изволите отправить представителя местной фауны на тот свет. Что-то слабо верится. Уж сколько было обещаний сделать компьютерных болванов хоть немного смышленей, но, увы и ах, почти всегда получалось одно и то же: монстры, как только увидят вас, с радостным гиканьем кидаются к вам навстречу и неминуемо встречают свою смерть. Хотя Microsoft просто так бы за это дело не взялась. Значит, есть в этой игре несколько изюминок. Среда обитания персонажей будет интерактивной: всякие зайчики и остальное зверье будет бегать вокруг и пугаться вашего присутствия, с любым NPC можно будет завести мирную беседу о погоде, о местных монстрах и об остальных геройских делах. Вот так вот...

Кстати, насчет пейзажа. Для игры был специально сделан свой 3D движок. Крис Тейлор клятвенно заверяет, что этот движок — самый что ни на есть революционный. Будут поддерживаться все современные навороты: реалистичные тени, система эффектов частиц (туман, огонь, вода), динамическое освещение, продвинутая система движения персонажей. В общем, GeForce без работы не останется. С камерой тоже проблем не должно быть. Она будет абсолютно свободной, и вы сможете с ней делать абсолютно все, что вам заблагорассудится: вращать, наклонять, масштабировать. А вот насчет продвинутой системы анимации както слабо верится. Я смотрел видео из этой игры и ничего сверхъестественного не увидел. Ну махает себе герой мечом, причем весьма однообразно и нудно, ну ложатся снопами скелеты, и никакой там продвинутой системы движений и не видно. А вот окружающую среду сделали красиво, ничего не скажешь. И деревья красивые, и ландшафт.

И напоследок про Multiplayer. Он будет. Мало? Играть можно будет по LAN и по Интернету на MS Zone. Поддержка до 10 челевек на сервере (вполне неплохо, обычно эта цифра 8). Будет три вида сетевых баталий:

1. Короткая игра (типа убей их всех или Capture the Flag).

2. Карта построена в виде круга. В середине город, в котором люди смогут закупать амуницию, объединяться в партии и т.д., а вокруг дремучие леса, где полно всякой живности. В общем, это нечто мини-подобия Ultima Online.

3. Самый простой. Вы путешествуете вместе с такими же игроками, как и вы, по игровому миру.

Каков же итог? Революция в жанре РПГ? Сомневаюсь. Качественно сделанная игра, у которой будет большой процент продаж? Вполне возможно. Я думаю, игра стоит того, чтобы ее ждать. Даже если ребята из Gas Powered Games сделают в релизе хотя бы половину от запланированного, то игра получится, по крайней мере, весьма интересной. А вот Крис Тейлор уже уверен в успехе проекта. На официальном сайте игры уже сказано, что любой покупатель сможет вернуть свои деньги назад, если игра ему не понравится (интересно, буржуям придется каждому покупателю компьютер отдельный предоставлять, чтобы тот смог оценить все прелести игры не отходя от кассы?). Стоит отметить хотя бы то, что игра была весьма положительно оценена на прошедшей E3. Релиз был запланирован на осень 2001г. Но потом его перенесли на более поздние сроки. Какие именно, официально не сообщается, но предполагают, что на весну 2002 года, поскольку это была прежняя дата релиза. Так что будем надеяться, что Dungeon Siege не постигнет участь долгостроев от Blizzard.

**KNES**



# Words Of Warcraft — WoW!




**Blizzard выбрала для своего нового проекта очень удачное рабочее название (вполне возможно, что к выходу игры оно поменяется) — аббревиатура WoW (Worlds Of Warcraft) приятно звучит, легко запоминается и символизирует то, что, по мнению "Близзард", должен сказать каждый сыгравший в WoW: "Вау, как же это круто!"...**

**Новая MMORPG**

Blizzard серьезно заинтриговала игровую общественность, когда несколько месяцев назад заявила о том, что их новый проект будет анонсирован и показан на EuropeanComputerTradeShow. Почти сразу по сети пронеслись слухи о том, что, дескать, новый проект Blizzard это Starcraft 2. Ан нет — на ECTS был анонсирован Words Of Warcraft, новый глобальный онлайновый проект от одного из несомненных лидеров индустрии. MassiveMultiplayerOnlineRolePlayingGames (MMORPG), или глобальные мультиплеерные онлайновые ролевые игры, явление довольно популярное. Стоит вспомнить про самую популярную игру жанра — Ultima Online. Тысячи и тысячи людей, проводящих дни и ночи в виртуальном мире, огромный мир, в котором каждый волен делать то, что ему нравится: убивать, торговать, добывать... WoW должен составить конкуренцию Ultim-е (хотя это у него вряд ли получится, почему — смотрите ниже), а также вывести фирму на весьма прибыльную сцену MMORPG — благо опыт по организации больших онлайновых игровых сервисов есть (Battle.net). Схема организации MMORPG проста: покупаете коробку (n$) и потом каждый месяц платите еще x$ за возможность игры на официальных серверах. Разумеется, есть разнообразные годовые подписки и прочее, но все это уже тонкости. Если учесть размах, с которым это планируется реализовать, то можно представить, какие колоссальные суммы потекут в карман Blizzard...

**Что будет**

Работа над WoW ведется больше года, и за это время программисты успели создать весьма и весьма приятный трехмерный движок. Четкие, яркие, детализированные текстуры вкупе с прекрасной анимацией персонажей уже сейчас радуют глаз (посмотрите ECTS`овский трейлер), а пейзажи просто поражают воображение. Полигонов в сценах наблюдается прямо-таки невообразимое количество — посмотрим, какая машина понадобится для нормальной безтормозной игры %). В том, что движок будет многократно улучшен и оптимизирован, можно даже не сомневаться — я уверен, что графика обязательно будет на высоте.



Прекрасная дама с мечом и её инвентарь

И еще пара замечаний относительно графического исполнения. В игре будут камеры от первого и третьего лица, а также занятная особенность: если ваш герой в режиме "от третьего лица" будет что-то делать прямо перед собой (например, рубить супостата), то дабы не лицезреть его (ее) мужественную (женственную) спину, фигура героя станет прозрачной, чтобы не мешать обзору. Грамотно придумано, ничего не скажешь. Графика это, конечно, хорошо, но ведь в RPG главное не она, а играбельность, то бишь качество игрового процесса. Посмотрим, как в WoW будут обстоять дела с геймплеем. Из интервью и прочих неявных фактов можно с большой долей уверенности предположить, что геймплей покажется "хардкорным" ролевикам слишком простым, "попсовым". Разумеется, чего еще можно ожидать от некоего полуклона Diablo в мире Warcraft? Однако с такой же долей уверенности можно сказать, что геймплей будет весьма и весьма динамичным и захватывающим. Как сказал Марк Кем, продюсер проекта, в одном из интервью, "игроку не придется скучать — мы не хотим, чтобы, например, играющий читал книжку, пока его персонаж излечивается". Геймплей от Blizzard — почти товарный знак, будь то мышеломательное действие Diablo или стратегические изыски Starcraft, посему поверим Марку на слово и будем надеяться, что, несмотря на "попсовость" (да и вообще не факт, что она будет;), играть будет интересно. Игровой процесс будет происходить через четыре года после событий еще не вышедшего Warcraft III. Создав своего героя (кстати, разработчики обещают максимально разнообразить процесс создания героя и обещают, что персонажи не будут похожи друг на друга) и выбрав его расу (пока есть только три расы: люди, орки и минотавры (таурены), но Blizzard планируют ввести несколько дополнительных рас), вы будете исследовать огромные пространства Лордерона и Азерота.



Большой таурен с острым топором недружелюбно на нас поглядывает

Каждая группа игроков будет населять определенную зону на сервере, называемую Realm-ом. Каждый Realm, по сути, будет представлять собой отдельную игру — разделение на реалмы будет реализовано как для частичной разгрузки реалмов, так и для того, чтобы каждый игрок чувствовал себя героем многообразного мира, а не просто песчинкой в бесконечном потоке игроков. Правда, максимальное количество игроков в реалме еще не определено — думают еще в Blizzard над этим вопросом.





Красиво. Очень красиво. Интересно, какие будут системные требования? ;)

Стандартный путь набора опыта через убийства и выполнение квестов с получением уровней и развитием скиллов Blizzard наверняка попытается разнообразить, но пока не говорит, как именно, ограничиваясь туманными намеками. Какая игра без хорошей мочиловки? Бои будут разрешены, но, скорее всего, лишь в специально отведенных для этого местах. Пока с уверенностью говорить об этом еще рановато — подождем, Blizzard сама все объявит.

Если ваш герой умер, то все его вещи появятся в специальном месте (таких мест (типа "Reincarnation sites") каждой карте будет множество). По нятно, что смерть будет нести и какие-то отрицательные стороны, вроде потери части накопленного опыта, но они, по информации официального сайта, не будут фатальными. Будет вестись активная борьба с читерами, хоть Blizzard и надеется, что их будет немного. Интерфейс WoW пока прост (сравните скриншоты WoW, где виден интерфейс, со скринами той же Ultimы), и в дальнейшем сильно усложнять его не планируется — индикатор здоровья/маны, окошко чата, кнопки действий (открыть инвентарь и т.п.) и ничего больше.

**Когда будет**

В данный момент игра находится на ранней стадии разработки, и поэтому сказать еще что-нибудь конкретное об игровом процессе нельзя — следите за новостями, а мы постараемся оперативно снабжать вас новой информацией относительно World Of Warcraft.

**P.S.** Хоть даты выхода и даже системные требования еще не определены, уже доподлинно известно, что будет довольно долгий бета-тест, в течение которого Blizzard будет вылавливать баги и оттачивать баланс. Так что заранее морально приготовьтесь — стать бета-тестером потенциального суперхита это ого-го-го!

**Николай "Nickky" Щетько**
**(nickky@tut.by)**



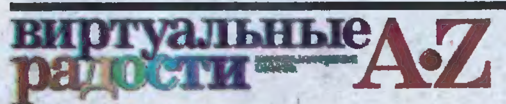


Простая деревенька. Как всегда, в великолепном графическом исполнении





Темный лес в Worlds Of Warcraft




Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистрационное свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати Республики Беларусь 16.11.99 г.

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, ул. Варвашени, 77-443.
Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 234-44-76, 234-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.
Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости". E-mail: vr@nestor.minsk.by.



Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.
Подписано в печать 17.10.2001 г. в 15.00. Тираж 15.603 экз. Цена договорная. Отпечатано с диапозитивов заказчика в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, Минск, пр-т Ф.Скорины, 79. Заказ № 6020.